4/99 CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MANIAC

• NIN' … PLAYSTATION

EXKLUSIV



METAL GEAR SOLID
14 AUFKLEBER IM HEFT

Sega Rally 2
87% für den Dreamcast-Boliden

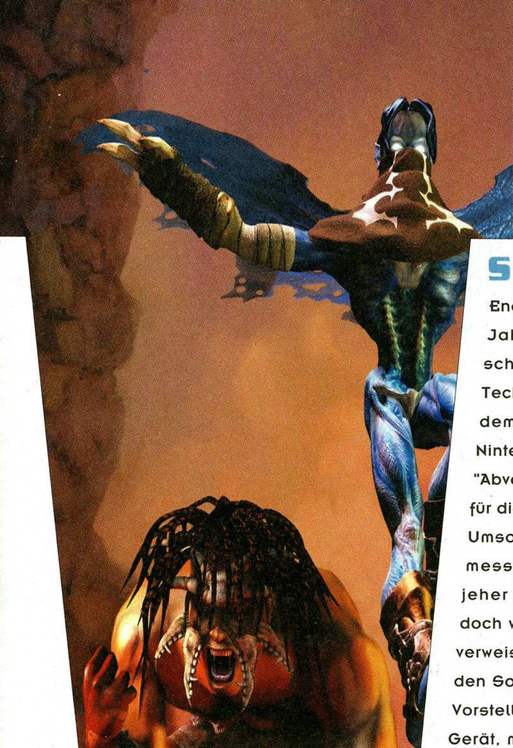
Playstation '99
NEU Alien Resurrection
NEU Croc 2
NEU Need for Speed 4
NEU V-Rally 2

Castlevania 64
85% für den N64-Vampirjäger

BLUTSPUR im Kinderzimmer

Videospielgewalt 1999: Im Gespräch mit deutschen Jugendschützern





SONY ÜBER ALLES?

Ende '98 sah es noch so aus, als würde mit dem Jahrtausend auch die uneingeschränkte Herrschaft der Playstation langsam zuende gehen: Technisch überholt Sega seinen Konkurrenten mit dem neuen Dreamcast, während Ex-Marktführer Nintendo mit "Zelda 64" (und den entsprechenden "Abverkäufen") beweist, daß sein N64 spielerisch fit für die Zukunft ist.

Umso seltsamer die Situation auf der Spielwarenmesse in Nürnberg: Diese Veranstaltung ist von jeher nicht für große Marktsensationen bekannt, doch was vier MAN!ACs in diesem Jahr mitbrachten, verweist auf dezente Lethargie und Konfusion unter den Sony-Konkurrenten. Bedenklich vor allem Segas Vorstellung zum deutschen Dreamcast-Release: Das Gerät, mit dem man Voodoo-PCs und die Playstation gleichermaßen herausfordern möchte, soll im Herbst irgendwo zwischen 600 und 700 Mark kosten. Nichts gegen den "Freakmarkt", aber es wird sehr schwierig, damit Playstation und N64 zu Preisen von unter 250 Mark anzugreifen. Ein (zu) hoher Preis ist (neben schlechter Software-Versorgung) der sicherste Garant für eine mißglückte Markteinführung. Hoffen wir, daß Sega preislich nachbessert – schließlich kostet die Konsole in Japan umgerechnet nur gut 400 Mark.



Akuji & Raziel (Eidos, 1999)

Ein hoher Hardware-Preis ist nicht das Problem von Nintendo, dafür scheint der Firma nach dem furiosen "Zelda 64" jetzt doch das Software-Lager auszutrocknen. Selbst die 3D-Neuheiten von Rare ("Perfect Dark", "Jet Force Gemini") schafften es nicht auf die wichtigste Spielemesse des größten europäischen Marktes. Deutsche "Pocket Monster"? Nicht zu sehen. 64DD? Keine Rede. Wenigstens Fortsetzungen zu "WaveRace", "1080", "Pilotwings" oder "Lylat Wars"? Keiner weiß es. So könnte es passieren, daß Sony den europäischen Massenmarkt auch über 1999 hinaus dominiert.



Zu neuen Ufern: Mit dieser Ausgabe verläßt Cybermedia-Mitbegründer Winnie Forster unser Redaktionsteam, um sich neuen Aufgaben innerhalb der Industrie zuzuwenden. Als MAN!AC-Chefredakteur der ersten Stunde war Winnie an Aufbau und Erfolg Eures Lieblingspieleheftes maßgeblich beteiligt, "last man standing" auf der untergehenden PC-Xtreme zum Jahreswechsel 96/97 und der konzeptionelle Kopf hinter dem berühmt-berüchtigten WWW-Service M@N!AC online: "MAN!AC ist da angekommen, wo wir sie seit der Gründung '93 haben wollten – ein guter Zeitpunkt, um 'Servus' zu sagen und etwas anderes zu machen", kommentiert Winnie mit einer Abschiedsträne im Auge.





16 Höchstgeschwindigkeit bei Tag und Nacht: Infogrames präsentiert "Die 24 Stunden von LeMans".



MAN!AC

NEWS



8 Im Land der Knuddel-Krokodile: Helft Croc, seine verschollenen Eltern zu finden – und lernt viele neue Gobbo-Stämme kennen!

FEATURE

TIPS & TRICKS



12 Auch für Pazifisten geeignet: Daß man mit angeblich trägen Panzern auch vortrefflich Rennen fahren kann, beweist Euch Groliers "Tank Racer".

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

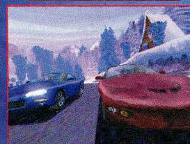


Duell der Nobelkarossen: BMW führt knapp vor Mercedes!



Es wird dunkel, doch echte Speed-Freaks kennen keine Pausen: Beachtet Echtzeit-Scheinwerfer und -Rücklichter!





Auch bei "High Stakes" rast Ihr wieder durch's Gebirge

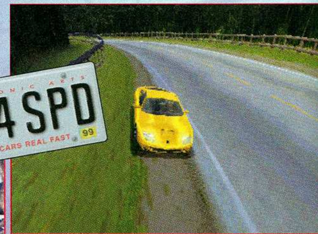
STOP Die Wette gilt!

Ihr habt Euch von den atemberaubenden Verfolgungsjagden in "Need for Speed 3" schon erholt? Dann macht Euch auf noch mehr "Speed" gefaßt!

Na, juckt's Euch schon in den Fingern? Die "NFS"-Designer legten sich grafisch ordentlich ins Zeug!

Das ist der Stoff, aus dem wahre Helden sind: Wer mit drei heulenden Streifenwagen am Heck noch cool durch enge Schikanen driftet, hat das Zeug zum Rennspiel-König. Mit dem "Hot Pursuit"-Modus verwandelte Electronic Arts die einst geruhsame Nobelkarossen-Spazierfahrt "Need for Speed" endgültig in ein aberwitziges Action-Inferno. Knallharte Drängeleien mit wütend schreienden Streifenwagen-Cops sind auch bei der neuesten Episode die Würze in der Renn-Suppe. Doch damit nicht genug: Jetzt wird die Sache noch riskanter! Bei "Need for Speed: High Stakes" erhöht Ihr nämlich den Einsatz bis ans Limit – und steht am Ende womöglich ohne Karre am staubigen Highway. Ziel des "High Stakes"-Modus ("Hoher Einsatz") ist nämlich das Gewinnen von Autos, die eben noch Eure verbissensten Gegner waren. Wem das zu brenzlig ist, dreht erst einige Runden im gewöhnlichen "Tournament Mode" und baut der Edelkutsche in mehreren Kategorien neue Hochleistungsteile ein. Über zwölf Rennen haben die Designer für Euch eingeplant, jeder Sieg bedeutet harte Dollars. Seid Ihr fit für ein Duell, geht's ans Eingemachte: Der Verlierer eines "High Stakes"-Bewerbes muß mitansehen, wie sein mühevoll erspartes Traumauto auf die Memory-Karte des









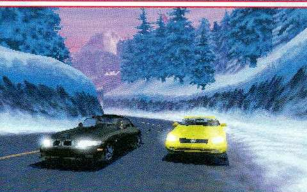
"Real Cars, real fast" – auch für diesen Ferrari trifft das diesjährige "NFS"-Motto zu.

Die Qual der Wahl

Schon jetzt hat sich eine stattliche Anzahl Traumwagen an der Startgerade von "High Stakes" versammelt. Im folgenden zählen wir die bisher bestätigten Modelle auf, um Euch schon mal den Mund wässrig zu machen. Weitere Lizenz-Gefährte werden übrigens gerade an Land gezogen!

Aston Martin DB7 · BMW M5 · BMW Z3 · Chevrolet Camaro Z28 · Chevrolet Caprice · Chevrolet Corvette C5 · Ferrari 550 Maranello · Ferrari F50 · Jaguar XKR · Lamborghini Diablo · Mc Laren F1 GTR · Mercedes CLK GTR · Mercedes SLK 230 · Pontiac Firebird T/A

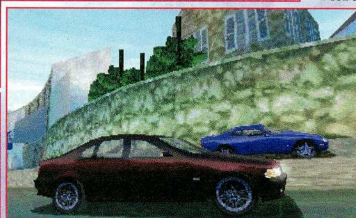




Achtung Schnee: Haltet Euch auf der Straßenmitte, sonst rutscht Ihr weg!

Kumpels wandert und bei ihm selber gelöscht wird! Offensichtlich haben die kanadischen Designer Sonys "Gran Turismo" ordentlich unter die Haube geschaut. Die "Game Economy" ermöglicht Euch nämlich wie beim prominenten Vorbild freie Wahl, welche Karossen Ihr benutzt, und wie Ihr sie aufrüstet. "Wir sind begeistert vom Potential, das in den Ideen zu 'High Stakes' steckt", so Produzent Hanno Lemke (Bild): "Aufgrund der Verbesserungen und Erweiterungen, die implementiert wurden, sind wir zuversichtlich, daß es wie der Vorgänger neue Rennspiel-Standards setzt." Spezialeffekte lassen "High Stakes" denn auch funkeln wie einen Mercedes SLK in der Mittagssonne: Vom Vorgänger bereits bekannt sind leistungsfähige Echtzeit-Scheinwerfer und realistische Federung, neu hinzukommen werden Fahrzeugschäden und Partikeleffekte. Erstaunlicherweise hat EA es geschafft, trotz dieser virtuellen Fahrzeugdellen erneut die Lizenzen der namhaftesten Fahrzeugbauer an Land zu ziehen. Mercedes spendierte den "CLK GTR" und den "SLK 230", Ferrari parkte den "550 Maranello" und den "F50" im Auswahlmenü, und BMW steuert den "M5" sowie den "Z3" bei. Viele Modelle wie Chevrolet "Caprice" und "Corvette C5" oder den Lamborghini "Diablo" dürft Ihr auch im Namen des Gesetzes anlassen: Der bekannte "Hot Pursuit"-Modus ist wieder mit dabei, jedoch mit verfeinerter Akustik. So vernehmt Ihr als Flüchtiger nicht nur Drohungen und Beleidigungen der rabiaten Cops, sondern fummelt auch am Radio herum. Ihr hört kurzerhand den Polizeifunk ab und seid über anrückende Elite-Verstärkung und fiese Straßensperren im Bilde – donnert Ihr nämlich versehentlich über Nagelbretter, ist die Jagd vorbei. Doch auch so ist die Hölle auf dem Highway los: Neue "Random Track Events" erzeugen bei jeder Runde zufällige Hindernisse wie Unfälle und Naturkatastrophen – Playstation-Veteranen kennen solche Vorfälle bereits aus "Porsche Challenge", wo Schneepflüge arbeiten und Absperrungen sich öffneten. Als Hüter des Gesetzes bringen Euch die Speed-Unholde natürlich in Rage – schafft Ihr es, die Rowdies abzudrängen und ins Kittchen zu verfrachten? Acht neue Strecken warten darauf, daß die Hölle über sie hereinbricht, von vereisten Küstenstraßen bis hin zu Cruising-Rundkursen. Möge der Bessere gewinnen, und seid bloß vorsichtig mit Euren Wetteinsätzen – Sie könnten etwas zu hoch sein! *cb*





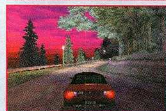
Die dörfliche Idylle wird jäh gestört: Hier eine Wiederholung eines "High Stakes"-Rennens.

ONE WAY



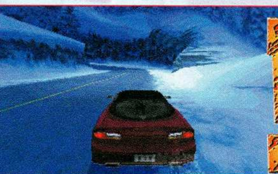
Electronic Arts in Vancouver: In diesem Gebäude entsteht "High Stakes".





Ich steh' auf Licht: Die Grafikroutine wird bei solchen Lichteffekten voll gefordert!

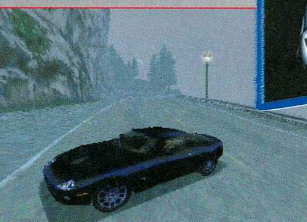




Im Trainigsmodus übt Ihr optimales Anfahren der Kurven: Wie üblich werden die Kurse während des Rennens laufend nachgeladen.

TITEL
NFS: High Stakes
HERSTELLER
Electronic Arts
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
März/April

Feel the Need: Prachtvolles Rennspiel-Komplettpaket mit neuem, motivierendem Wett-Rennmodus.



Fatal: Wer zuviel riskiert, wird mit zeitraubenden Drehern bestraft. Immerhin habt Ihr nur geübt – das Auto bleibt Euch erhalten.

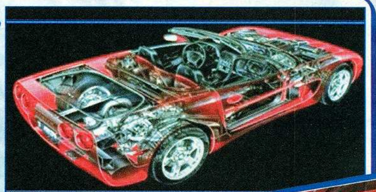
The Need for Style







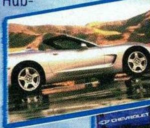
Die Spiele der "Need for Speed"-Serie waren schon immer etwas besonderes – im Gegensatz zu anderen Rennspielen pochen die Entwickler seit jeher auf originalgetreue Lizenzen der führenden Sportwagenhersteller, um zumindest virtuell PS-Träume wahr werden zu lassen. Die Nobelkutschen der Firmen Lamborghini, Ferrari und Co. werden aber nicht nur in simplen Auswahlmenüs gezeigt: Exklusive "Auto-Schaufenster" vermitteln neben kurzen Videos, Datenblättern (teilweise sogar mit Preisangabe) und Historien der einzelnen Modelle eine Prise "Edutainment". Autonarren stöbern stundenlang in den Info-Menüs, um Beschleunigungswerte, Hubraum und optische Face-Lifts zu vergleichen. Die Fakten werden übrigens nicht nur als Text gezeigt, sondern vom "7. Sinn"-Sprecher Egon Hoegen professionell verlesen – nach wie vor eine Spiele-Referenz, wie eine professionelle deutsche Synchronisation auszusehen hat! Eingebettet sind diese Informationen in schmucken Menüs, die seit neuestem animiert sind: Lichtreflexe laufen an Grafikelementen entlang und knackiger Motorensound bestätigt Eure Karossenwahl. Nur beim Ausreißer "Need for Speed 2" wollte die durchgestylte Präsentation so gar nicht zu der schmucklosen Optik im eigentlichen Spiel passen – diese Episode solltet Ihr Euch sparen und lieber zu den beiden anderen Playstation-"Speeds" greifen. Vor allem "Need for Speed 3: Hot Pursuit" ist ein Garant für spannende Arcade-Unterhaltung.

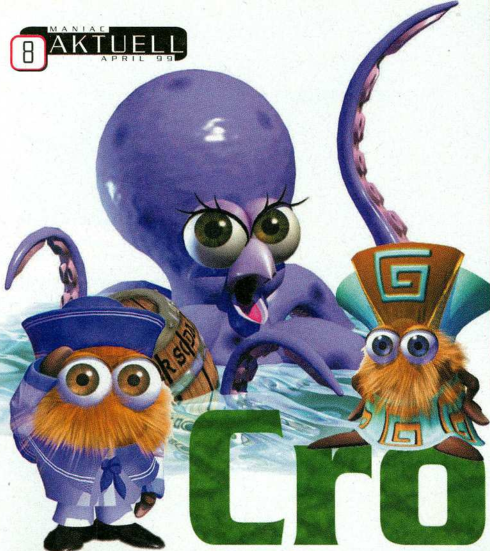


Schaut den Traumautos unter die Haube: Infos satt zu jedem Flitzer!











Abwehrschlacht mit einem saufwütigen Tentakelmonster: Croc schleppt auf dem Seeweg explosive Fässer heran und wirft sie dem Ungetüm in den Schlund!

Croc-odile





Ein Kroko geht auf Reisen: Fünf Gobbo-Völker werden von Dantes Banditen gepiesackt und warten auf Rettung.

Amphibisch, neugierig und supersüß: Der grüne Knuddel-Alligator Croc macht sich bereit für sein zweites Abenteuer.

Pech gehabt: Da will sich unser Held Croc nach seinem anstrengenden Abenteuerausflug gerade ein wenig erholen und spielt mit seinen wuschligen Gobbo-Kumpels eine Partie Strandfußball. Plötzlich spült die Strömung eine mysteriöse Flasche an Land. Der Inhalt löst schlimme Befürchtungen aus: Ein Fußabdruck der Kroko-Größe 47 weist auf Crocs entführte Eltern hin! Kurzerhand entschließt sich Croc, Fußball zu vertagen, auf Rettungstour zu gehen und seine Familie zu suchen. Natürlich stehen die Freunde bereit. Die dankbaren Gobbos basteln (so gut es solche großäugigen Fellbälle eben können) ein Katapult und schießen ihren grünen Freund auf die nächstgelegene Insel. Dort bekommt es Croc nicht nur mit dem wiederauferstandenen Erzfeind Dante zu tun, sondern auch mit fünf völlig unbekannten Gobbo-Völkern. Der Spaß beginnt...



Mit "Croc 2" setzt der englische Entwickler Argonaut sein erfolgreiches Comic-Abenteuer fort. Der Knuddelkroko erkundet diesmal über 40 Level auf vier exotischen Inseln, die ihn von eisigen Gletschern bis in düstere Felshöhlen führen. Auf jeder Insel hat sich ein anderer Gobbo-Stamm breitgemacht: Ihr trefft auf scharfschießende Cowboy-Gobbos, vermummte Kosaken und weltmännische Matrosen. Damit die Reise spannender wird, haben die Winzlinge jetzt sogar







Abenteuer in der Eiswelt: Hilfsbereite Gobbos ebnen den Weg für Croc, der einen Eisblock ans Ziel schieben muß.

Croc-Talk: INTERVIEW MIT NIC CUSWORTH,

? Wie hat die Entwicklung von "Croc 2" begonnen?

NIC: Als erstes haben wir Designer grundsätzliche Ideen gesammelt. Derweil saßen die Programmierer bereits an einer optimierten Version der Grafikroutine des ersten Teils. Von da an wurden quasi parallel sowohl neue Spielelemente als auch Grafiken implementiert – Transparenz- und Lichteffekte da, neue Unterprogramme hier, und vor allem viele missionsbasierte Levels.

? Die 45 Levels in "Croc 2" sind abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Dennoch gibt's bei Bonus-Abschnitten keine Ladepausen mehr.

NIC: Ja, dadurch, daß wir die Levels mit unserem selbst entwickelten "ASL"-Tool ("Argonaut Strategic Language") entwarfen, setzen sich die meisten Level aus wenigen Grundelementen zusammen. Das spart Speicher, den wir für zusätzliche Texturen nutzen. Apropos Texturen: Dank eines Tools erstellt unser Entwicklungssystem automatisch eine optimierte "Textur"-Seite, die nur Daten enthält, die auch wirklich benötigt werden. Beim Vorgänger wurden viele Grafikdaten permanent im Speicher gehalten. Auch die Art, wie wir Levels beleuchten, wurde geändert: Jetzt speichern wir nicht mehr farblich veränderte Texturen, sondern lediglich Daten, wie eine Standard-Textur farblich verändert wird.

? Wie werden denn die Levels per ASL konzipiert?

NIC: Das geht sehr einfach. Der Designer sieht die Welt im Editor von oben und plaziert rechteckige Standard-Elemente auf ein Gitter. Natürlich kann er diese Würfel auch übereinander plazieren, etwa um Treppen oder Leitern zu bauen. Das besondere am Editor ist, daß man ohne umständliches Compilieren im Editor sofort auch in die 3D-Ansicht wechseln kann, um zu sehen, wie die Teile zusammenpassen. Stimmt die Konstellation, werden anschließend Feinde, Plattformen und andere Objekte plaziert. Auch sogenannte "Trigger-Punkte" werden im Editor eingesetzt – das sind Stellen, an denen Objekte bestimmte Handlungen beginnen. Sobald Croc einen solchen Punkt passiert, werden Feinde auf ihn aufmerksam.

? Der "ASL"-Editor ist ziemlich aufwendig – das ist wohl ein Standardwerkzeug für zukünftige Spiele?

NIC: Na ja, eigentlich entwarfen wir ihn für "Croc 2". Aber die Flexibilität ist so groß, daß wir ihn für ähnliche Spiele benutzen bzw. ändern können. Der wichtigste Vorteil für uns ist aber die Umsetzbarkeit der Rohdaten für andere Plattformen. Eine PC- oder Dreamcast-Version solcher "ASL"-Spiele ist kein Problem.

? "Spyro the Dragon" benutzt eine ausgefeilte Technik, grobe Texturen oder Schattierungen beim Näherkommen gegen detailreichere Grafiken auszutauschen. Wendet Ihr ähnliche Gimmicks an?

NIC: Nein, auf solche Tricks haben wir bei "Croc 2" verzichtet. Ich mag die Technik bei



Croc erkundet die Inselwelt: Lavaseen und flackernde Lagerfeuer erleuchten in Echtzeit die Felsumgebung.

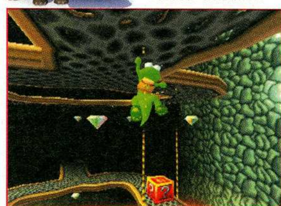
Rock



Krokos würden bei Katzen kaufen: Mit Euren Edelsteinen ersteht Ihr wichtige Extras zum Erkunden der Gobbo-Welten.

sprechen gelernt. Leider sind nur wenige Gobbos so intelligent, um ihre Grammatikfähigkeiten für hilfreiche Tips einzusetzen. Die meisten von ihnen hocken traurig herum und erzählen Euch schluchzend von verschwundenen Stammesbrüdern, fehlenden Gegenständen und schlimmen Dante-Monstern. Croc nimmt sich der armen Wuschel an und erlebt so in vielen Missionen unterschiedliche Abenteuer. Mal segelt er per Gleitschirm durch windige Schluchten, dann erkundet er per Lore dunkle Bergwerkstollen. Sogar auf einem gigantischen Schneeball rollt er zu Tal, und per ferngesteuertem "Clockwork-Gobbo" erreicht Croc eigentlich unzugängliche Engstellen. Habt Ihr die kleinen Kerle zufriedengestellt, bemühen sie sich eifrig, Euch beim Vormarsch zu helfen. So stoppen glückliche Gobbos für Euch hinderliche Maschinen, holzen störende Bäume ab oder verraten Euch, wie Ihr die vier unheimlichen Bossmonster aus Dantes Hexenküche unschädlich macht. Besonders gefährlich ist eine Riesenkrake, die aufgrund einer unfreiwilligen Kostprobe plötzlich zum Ginger-Soda-Fan wird: Der Meeresbewohner versucht, ein Gobbo-Dorf zu überfallen und das Ginger-Getränkelager zu plündern – mit sieben Tentakeln gleichzeitig! Technisch haben sich die Entwickler deutlich gesteigert (siehe Interview): Die Levels wurden erheblich größer und abwechslungsreicher. Der Erfindungsreichtum der Argonauten macht bei den verschiedenen Missionen nicht Halt. Es gilt, bei jedem Einsatz Edelsteine einzusammeln, um sich später das Leben zu erleichtern. Wie das geht? Waren beim Vorgänger die hochkarätigen Klunker lediglich Extraleben-Lieferanten, dienen sie jetzt als anerkanntes Croc-Zahlungsmittel. Die Dinge, die Ihr dafür kauft, erhaltet Ihr garantiert nicht per Euro oder D-Mark: Im Angebot sind neben magischen Ferngläsern auch drei Gelees, die Einzahn Croc als Trampolin nutzt. So erreicht Ihr versteckte Abschnitte innerhalb der Levels und holt Geheimstatuen aus den Verstecken.

Wer weiß: Altüberlieferte Wuschellegenden besagen, daß es eine besonders publikumsscheue Gobbo-Spezies gibt, die noch kein Krokodil jemals gesehen hat – und die würdet Ihr doch sicher gerne mal auf den Bildschirm holen, oder? *cb*



Hoffentlich reichen die Bizeps: Bei Playstation-Beutelratte Crash hat er sich das Hangeln an Gittern abgeschaut.

CROC GEHT'S BESSER!

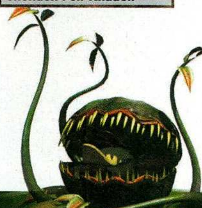
Argonaut hat ein Herz für Croc! Geheime Untersuchungen zeigten, daß der grüne Amphibienheld nach seinem ersten Abenteuer jede Menge Probleme hatte. MAN!AC befragte exklusiv den behandelnden Argonauten-Arzt und stellt hier die Medizin vor, die dem armen Croc kuriert!



CROCS FRÜHERE GEBRECHEN	CROCS MEDIZIN ("CROC 2")
CROC KLAUSTROPHOBISCH: Kleine Levels	Große Levels, sanftes Einblenden der Szenerie
CROC GELANGWEILT: Keine Missionen	Viele unterschiedliche Einzelmissionen (Retten, Suchen...)
CROC MÜDE: Keine nutzbaren Gefährte	Viele interessante Vehikel: u.a. Schneebälle, Gleitschirme, Loren
CROC WÜTEND: Gobbos klein und dumm	Gobbos klein, aber oho: Je nach Gemüt tatkräftige Hilfe, Tips
CROC HÄSSLICH: Polygongeflacker	Dank Soft-Skinning weit weniger Grafikfehler bei Animationen
CROC GENERVT: Viele Ladepausen	Innerhalb eines Abschnittes keine Ladepausen mehr
CROC UNGESCHICKT: Kaum Manöver	Sportskanone Croc: Power-Flip, Schwanzwirbler, Supersprung
CROC ARM: Kein Geld	Croc verdient sich Diamanten und gibt sie im Shop aus
CROC NERVÖS: Analogkontrolle schlecht	Die Analogsteuerung wurde von Anfang an berücksichtigt
CROC LAHM: Kein Laufen möglich	Croc in Topform: Schnelles Laufen und geruhsames Spazieren



Süß wie Zuckerguß: Croc springt durch ein völlig neues Abenteuer im Reich der sprechenden Fell-Knäuel.



LEAD DESIGNER VON "CROC 2"



"Spyro", aber das Spiel wirkt, als wäre es um die Grafikroutine herum gebastelt worden. Wir haben schon früh mit der Engine begonnen, und sie kann alles, was unsere Designer wollen. Wir blenden die Szenerie am Horizont transparent ein. Im Prinzip hätten wir auch eine ähnliche "Level-of-Detail"-Methode benutzen können, aber aufgrund der vielfältigen Missionen von "Croc 2" wäre das erheblich aufwendiger gewesen als bei einem Sammelspiel wie "Spyro". Je vielfältiger ein Spiel ist, desto flexibler muß die Grafikroutine sein.

Was kann der "neue" Croc denn, was Spyro nicht kann?

NIC: Zum Beispiel schwingt er sich an einem Seil über Abgründe, er benutzt Götterspeise als Trampolin, schwimmt durch Seen und hat mehrere neue Sprungtechniken drauf. Vor allem das Verschieben von Gegenständen eröffnet viele spielerische Möglichkeiten. Aber der Ansatz geht noch weiter. Wir wollten mehr Abwechslung ins Spiel bringen, und deshalb kann man für seine Edelsteine jetzt nützliche Gegenstände kaufen. Je nach Können erwirbt man Hilfsmittel, um in früheren Abschnitten neue Bereiche zu erschließen. Aber auch Gobbos helfen Croc, indem sie Ihm Tips und Hilfsmittel geben, dazu müssen sie aber erst mal gefunden werden.

Wie erfolgreich war eigentlich "Croc", und welche Ziele habt Ihr Euch für den Nachfolger gesetzt?

NIC: "Croc" hat es unsere hohen Erwartungen übertroffen. Da muß man sich vor Augen halten, daß wir nicht wußten, wie die Leute auf ein so niedliches Spiel reagieren würden. Aber man hatte nur auf ein Spiel dieser Art gewartet – es zeigte, daß auch Playstation-Besitzer Interesse an familienfreundlichen 3D-Jump'n'Runs haben. Für den Nachfolger hegen wir noch höhere Erwartungen, denn schließlich kennen die Leute den Charakter "Croc", außerdem hat sich die Anwenderzahl inzwischen vervielfacht: So billig wie die Playstation jetzt ist, steht sie bald in jedem Haushalt – die Verbreitung ist ein Traum für uns Entwickler, die Hardwareleistung leider weniger.

Wäre denn "Croc 2" auch auf dem Nintendo 64 machbar?

NIC: Wir haben es jedenfalls nicht vor, da es auf dem N64 jede Menge solcher Spiele gibt. Ich würde mal sagen, daß es aufgrund der Modultechnik völlig anders aufgezogen werden müßte. Die Jungs von "Buck Bumble", das bei uns im Auftrag von Ubisoft entstand, mußten sich unkonventionelle technische Lösungen überlegen. Ich tippe, ein "Croc 2" wäre bis auf Details schon machbar.

Worauf sind Sie als Chef-Designer besonders stolz?

NIC: Erst aus der Distanz wird einem klar, was man erreicht hat. Damals dachten wir, daß wir alles aus der Hardware herausgekitzelt hätten, heute denken wir dasselbe bei "Croc 2" – mit einer um 40% schnelleren 3D-Routine!



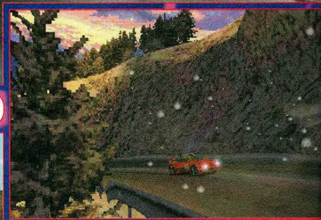


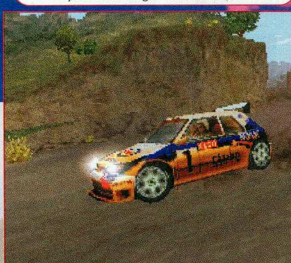
Replay-Value: Aus dieser Ansicht wirken Wiederholungen dramatisch!

Tunnelblick: Treten vier gleich gute Piloten gegeneinander auf's Gas, entstehen harte Gefechte.



Statt eng bebauter Kurse realisierte man jetzt weitläufige Landschaften







Prima Möglichkeit, um Eure Fahrtechnik zu verbessern: Prüft Eure Drifts in der Wiederholung, um zu sehen, wo Ihr noch einige Sekunden gutmachen könnt.

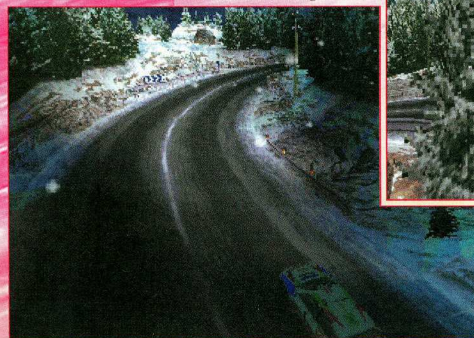
Rally-

WORK in PROGRESS

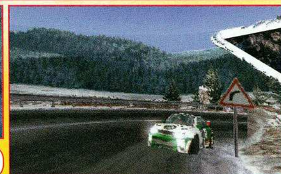
Lange hat's gedauert, aber bald sind die "V-Rally 2"-Flitzer im Einsatz: Laien, die immer nur auf's Gaspedal drücken wollen, sollten hier besser nur zuschauen!

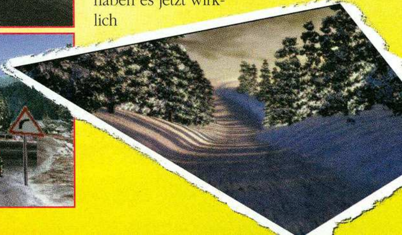
Rally-Spiele sind nicht erst seit "V-Rally" schwer im Kommen: Der Reiz liegt in den ständigen Extremsituationen, wer entspannt seine Runden drehen möchte, hat auf dem Parcours nichts verloren. Da Euer Wagen ständig die Traktion verliert, ist deutlich mehr Fingerspitzengefühl nötig als bei "normalen" Asphaltrennen. Und wer nicht blitzschnell die Streckenkommandos des Beifahrers umsetzt, hat das Nachsehen – die kilometerlangen Routen könnt Ihr nämlich nicht auswendig lernen wie eine kurze "Ridge Racer"-Tour. Womit wir beim Thema "Verbesserungen" wären: Im Gegensatz zu "V-Rally" wollen sich die französischen Entwickler jetzt noch stärker an der realen World Rally Championship orientieren. Deshalb werden die spielerischen und grafischen Vereinfachungen des Vorgängers konsequent ausgemerzt. Das fängt bei den neuen linearen Rally-Tracks an (beim Vorgänger holperten die Fahrer noch über Rundkurse) und hört erst bei neuen Spielmodi sowie dem Update-System auf. Diese Neuerung ist in vielerlei Hinsicht spektakulär und bringt noch mehr Abwechslung in den Rally-Alltag: Neue Strecken und Modell-Varianten werden per Update-CD freigeschaltet, und das zu einem deutlich geringeren Preis als das Original. Im Gegenzug benötigt Ihr allerdings ein "V-Rally 2"-Spiel, um die Update-CD zu nutzen – warum nur wagte sich bisher kein Konsolen-Entwickler an dieses im PC-Bereich verbreitete System?

Optisch steht bei "V-Rally 2" keine Generalüberholung an: Der Vorgänger wurde in MAN!AC 7/97 für seine "perfekte Landschaftsgrafik" gelobt und gehört auch heute noch zu den demoreifen PlayStation-Spielen. Dieser "V-Rally"-Look bleibt erhalten. Also konzentrierte sich Infogrames auf die feinen Details – die haben es jetzt wirklich





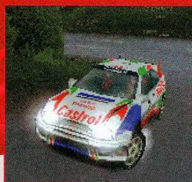




Ächzende Federung und wagemutige Drifts: Ob in der Nacht (oben) oder am Tage, "V-Rally 2"-Profis halten auch auf vereistem Asphalt Kurs!







Kuck mal, wer da fährt: Neben den famosen Lichtspiegelungen sind animierte Fahrer das Optik-Highlight von "V-Rally 2".

Die Wiederholungen Euer Rennen lassen sich in jeder erdenklichen Perspektive anschauen





Ihr habt die Wahl: Vier Spieler treten entweder per Splitscreen an oder teilen im Linkmodus die Ansicht auf zwei Bildschirme mit je zwei Fahrern auf – nach Wunsch vertikal oder horizontal gesplittet.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Overdrive



Vierkampf in Schnee und Eis: Auch zu viert steht eine Außenansicht zur Verfügung.

in sich. Die neue Grafikroutine simuliert nicht nur realistisch die ächzende Federung der sieben Original-WRC-Autos, sondern animiert auch das Pilotenduo im Cockpit. Das Auto verschmutzt bei der Sekundenjagd durch Schlamm, Schnee und Staub wie in der Realität, und verblüffende technische Details sorgen für Staunen. Fehlzündungen führen zu Auspuff-Stichflammen, und bei Überhitzung der Bremsscheiben fangen diese sichtbar zu glühen an. Besonderes Highlight der Fortsetzung ist das "Specularity Mapping", das Umgebungslicht auf die Karossen spiegelt. Bei Nacht zeigt die Optik ihre Stärken: Die Scheinwerfer strahlen in Echtzeit durch die Dunkelheit, Bremslichter führen zu Lichtreflexionen an der imaginären Kamera. Aber Vorsicht: Wenn Rally-Kutschen bei Kollisionen wie Gummibälle herumdotzen, hilft die ganze grafische Pracht nichts. Gerade das bei "V-Rally" zugrundeliegende physikalische Modell führte bisweilen zu unrealistischen Crashs. Infogrames arbeitet deshalb beim Nachfolger mit einer völlig neuen Spiele-Physik – jetzt sind meterhohe Abflüge bei geringer Geschwindigkeit passé. Profis schenken sich den Beginner-Modus und beweisen sich gleich in der V-Championship. Insgesamt brettert Ihr in zwölf Ländern um die WRC-Krone durch rutschiges Gelände. Bis zu vier Spieler wagen sich zugleich auf die Strecke, entweder im Splitscreen mit einer Konsole oder per Link auf zwei verkabelten Playstations. *cb*

TITEL	V-Rally 2
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Juni

Ein spannendes Offroad-Finale: Mit "V-Rally 2" versucht Infogrames, den Rally-Thron zurückzuerobern.

DIE EVOLUTION DER RALLY-SPIELE

Dreck, Defekte und Distanzen

Kaum ein Genre hat in den letzten Jahren so große Fortschritte gemacht wie das der Rally-Simulationen. MAN!AC zeigt Euch die größten Verbesserungen und innovative Ideen. Das Motto heißt zurück zur Natur – aber nur per Allrad!



Der Benchmark für "V Rally 2": "Colin McRae Rally" setzt 32-Bit-Standards.

1. Schlamm

Früher war alles besser, und eine Autowäsche überflüssig: Ob Sahara oder Dschungel, bei "Sega Rally" blieben Stoßstange und Lack blankgewienert wie beim Autosalon. Mit "Colin Mc Rae" debütierte authentischer Schmutz an den Rally-Fahrzeugen – auch "V-Rally 2" verfügt über dieses Feature.

2. Beifahrer

Noch vor einigen Jahren mußten Video-Piloten lediglich mit bunten Pfeilen auskommen, die vor der Kurve die Richtung vorgaben. Seitdem kamen authentische Kommentar-Samples vom Beifahrer hinzu, die Richtung und Distanz zur Kurve ankündigen – auch "V-Rally 2" hält sich an den offiziellen Sprachcode der WRC-Rally-Profis.



Der Rally-Urvater: "Sega Rally" (hier auf dem Saturn) war lange Referenz.

3. Bewegungsfreiheit

Weg mit den Mauern: Ein Teil des echten Rally-Feelings rührt daher, daß Ihr nicht andauernd an Leitplanken dotzt, sondern bei Fahrfehlern meterweit in die Böschung schlittert. Auch hier setzte "Colin McRae" die Standards – Arcade-lastige Flitzer wie "Sega Rally 2" hingegen bleiben bei enger Trassenführung.





"V Rally" ist – mit Einschränkungen – eine waschechte Simulation.

4. Schäden

Selbst nach einem Crash mit 120 Sachen bleiben "Sega Rally"-Flitzer noch heil. Der Simulationsfreak will jedoch bleibende Schäden, die Steuerung und Bodenhaftung beeinflussen. Bei "V-Rally 2" ist die Schadensfrage noch nicht entschieden: Paßt auf, sonst fliegt das Blech weg!





Ich glaub, mein Panzer wird geknackt: Zu zweit ballert Ihr in der Arena oder rast um den Block.



Eine Lightshow wie bei "Saturday Night Fever": Hier sammelt Ihr gerade ein Schild ein, der Euren wüstenfarbenen Panzerlack vor feindlichen Granaten schützt.

Panzer marsch!



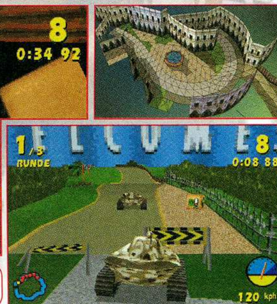


Wer im Straßenverkehr den Vordermann geistig von der Strecke schießt, ist beim Panzer-Grandprix goldrichtig: Die "Tank Racer" kennen keine Gnade!

Vergeßt alles, was Ihr über die kriegerischen Blechdosen wißt – bei diesem verrückten Rennen ist nämlich vieles ganz anders als bei der Bundeswehr. Das fängt bei Geschwindigkeit und Beschleunigung an: Die 15 fantastischen Flitzer der Marken "Metacat", "Banditos" oder "Duck Feet" ziehen jedem Sportwagen davon und holpern mit über 120 km/h durch Vergnügungsparks und Dörfer. Selbst wenn Schumi mit seinem Ferrari die panischen Panzer überholen könnte, käme er schnell in die Bredouille, denn Sportlichkeit ist in den drei Cup-Wettbewerben Bronze, Silber und Gold ein Fremdwort: Da Ihr den Geschützturm unabhängig von der Steuerung mit den L/R-Tasten drehen könnt, beschießt Ihr Konkurrenten vor, hinter und neben Euch. Jeder Treffer wirft die armen Kerle aus der Bahn, Ihr zieht als Geschwindigkeits-gieriger Panzerkommandant umgehend davon. Ob geschlossene Scheunentore, Passierschranken oder Kistenberge: Mit der zentimeterdicken Panzerung räumt Ihr jedes Hindernis aus dem Weg. Damit die Action noch dramatischer wird, werfen findige Luftverbände permanent Extrawaffen auf die Rennstrecken. Berührt Ihr per Fallschirm herunterbaumelnde Kisten, geht die Schlacht erst richtig los. Zielsuchende Raketen hebeln auch massive Tanks aus, Minen machen die nächste Runde zum explosiven Alptraum, und ein mysteriöser Alien-Lockstoff zieht fliegende Untertassen magisch an: Die boshaften grünen Kerle halten den Getroffenen in einem Teleporterstrahl fest!

Dank acht witziger Extras (siehe Tabelle) entwickelt sich jedes der chaotischen Rennen anders. Spielt Ihr zu zweit, wagt Ihr einen Grand-Prix gegeneinander oder verbeult Euch die Ketten beim Kampf in den acht verwinkelten "Battle Areas". *cb*





Mittendurch statt dran vorbei: Eure Stahlgefährte plätten Straßensperren und Kistenberge. Rechts oben der Kurs-Editor.

Die Extras der "Tank Racer"

PICK-UP	WIRKUNG
Zielsuchrakete	folgt selbsttätig dem angepeilten Ziel und detoniert mit einer starken Druckwelle
Concussion-Bombe	Vernichtende Schockwelle mit großem Einschlagsbereich: Ziel wird umhergeworfen
Turbo	Bei Aktivierung für acht Sekunden höhere Geschwindigkeit
Minen	Wirft drei Minen in Folge hinter dem Panzer ab – bei Berührung Explosion
Schild	Aktiviert für zehn Sekunden einen Schild, der immun gegen alle Explosivwaffen macht
Alien-Verschleppung	Das Opfer wird von einem UFO per Traktorstrahl verlangsamt
Elektro-Mine	Der Panzerturm gerät für sechs Sekunden außer Kontrolle – Zielen unmöglich!
Slider Rizer	Spezialmine, die den getroffenen Panzer außer Kontrolle geraten läßt







Vergeßt Fairness – dank Minen (oben), Kanonenfeuer (rechts) oder Zielsuchrakete (oben rechts, Kiste) kracht's!

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	BRD-RELEASE
Tank Racer	Grolier	Playstation	Mai

"Fahr ruhig vorbei, ich schieß Dich zu Brei": Erfrischend anarchistisches Rennspiel mit schußgewaltigen Tanks.

SOFTCOM

Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Tel.: 0231 / 44 40 788
0231 / 44 40 790
Fax: 0231 / 44 40 789

PlayStation

Playstation	239,95
Playstation Dual Shock+ RGB-Kabel+Joypad+Verlängerung+Memory Card 15 Blocks	310,00
oder mit zweitem Dual Shock Pad	330,00
Controler Pad Verlängerung (unterstütztRumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
PAL Converter	49,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Real Arcade Light Gun (alle Light Guns G-Con Kompatibel)	99,95
Sun Mem. Card 15 Blocks	19,95
Sun Mem. Card 30 Blocks	29,95
Sun Mem. Card 120 Blocks	36,95
Sun Mem. Card 360 Blocks	49,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
Blaze´n Blade	89,95
Breath of Fire III	89,95
Breath of Fire3 Spec.Box	109,95
C&C Gegenschlag	89,95
Colony Wars II Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	89,95
Fifa 99	89,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Metal Gear Solid Premium Pack	189,95
Point Blank	89,95
Ridge Racer 4 (US)	119,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	119,95
Street Fighter vs Marvel Heroes(US)	129,95
Tekken III	89,95
Tenchu	89,95
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Wild 9+T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	119,95

NINTENDO 64

Nintendo 64+Mario64	239,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pak	69,95
Memory Card 1 Meg	29,95
Memory Card 4fach	34,95
Jolt Pack alle Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo & Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mission Impossible	99,95
SOUTH PARK (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl.PAL Ver.)	99,95
WCW vs. NWO World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

Dreamcast

Dreamcast	699,95
Joypad-Dreamcast	79,95
RGB-Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter	34,95
Blue Stinger	149,95
Geist Force	149,95
Sega Rally 2	149,95
Sonic Adventure	149,95
Virtual Fighter 3	149,95

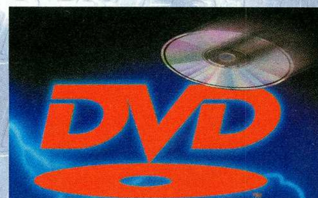
Merchandise

Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95
Tomb Raider Baseball Cap	49,95
Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil 2 Soundtrack	44,95
Resident Evil Figur - Tyrant	39,95
Resident Evil Figur - Chris &Cerberus	39,95
Resident Evil Figur - Jill &Web Spinner	39,95
Resident Evil Figur - Zombies	39,95
Resident Evil Figur - Chimera &Hunter	39,95
Resident Evil Figur - Leon&Licker	39,95
Resident Evil Figur - Clare &Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur - William	39,95
Tekken	
Tekken Key Chain	9,95
Tekken 3 Figuren	
Jin Kazama	39,95
Nina Williams	39,95
Paul Phoenix	39,95
Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set	99,95
Metal Gear Solid	
Metal Gear Solid Player´s Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95

Platinum

Resident Evil Platinum
Tekken 2 Platinum
Tomb Raider Platinum **nur 42,00**

Herkules inkl. CD-Case	49,95
Mickey´s Wild Adventures inkl. CD - Case	49,95

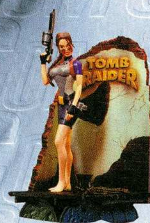


Scream 2 FSK 18





Jede Tekken III Figur 39,95 DM



Lara Standfigur 69,95 (30cm)



Jede Metal Gear Solid Figur 39,95

Liste für weitere DVD Titel telefonisch anfordern.

WWW.softcomgmbh.de

Weitere Titel günstig ab Lager Lieferbar

Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet.Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname

Die Rückkehr der Weltraum

WORK in PROGRESS

Im All hört Euch niemand schreien – und die agile Brut der "Alien Resurrection" läßt Euch dazu auch kaum Zeit!

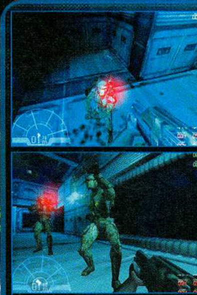

Auch in alten Lagerhallen spukt's: Ripley auf der Flucht vor Face-Huggern.

Die Spieleschmiede Argonaut scheint ein fröhlicher Ort zu sein – wo die Abenteuer des lustigen Croc entstehen, vermutet man kein Unbill aus den Weiten des Alls. Doch weit gefehlt: Als MAN!AC beim Besuch des Entwicklerhauses in den Keller gebeten wurde, lauerte dort die gefährlichste Brut des ganzen Universums...

"Alien Resurrection" ist Teil der intensiven Zusammenarbeit von Argonaut mit dem US-Publisher Fox Interactive. Die Aufgabe ist es, den Horror und die Hoffnungslosigkeit der Filmvorlage auf die Playstation zu übertragen. Wir warfen einen Blick auf die verblüffenden Rendersequenzen des Spiels und sahen, wie Ripley der Alien-Armada in ballerlastigen 3D-Szenen Saures gibt.

"Alien Resurrection" hat sich im Laufe der Entwicklung von einem Actionspiel aus der isometrischen Vogelperspektive zu einem "Tomb Raider"-Abenteuer gemausert; allerdings ist der Focus hier völlig anders

Alien vs. Predator


Ego-Shooter-Kost, PC-only: Die Neuauflage von "Alien vs. Predator".

Auch auf dem PC legen die Aliens los – allerdings gesellt sich dort zu den zwei Mannschaften "Aliens" und "Marines" noch eine dritte Spezies, die eigentlich mit den anderen nichts zu tun hat. Basierend auf einem US-Comic, wird die Killer-Rasse dort von den Aliens angelockt: Schließlich suchen die Berufsjäger vom Stamme der Predators immer nach einer ehrenvollen Herausforderung.

Im Gegensatz zu "Alien Resurrection" ist "Alien vs. Predator" ein reiner Ego-Shooter. Entwickelt wird das Spiel von Rebellion-Software in England. Gag am Rande: Für die gefloppte Jaguar-Konsole gab es auch schon ein 3D-"AvP" vom selben Team. MAN!AC testete das Spiel in Ausgabe 12/94 und sorgte mit der Wertung von 58% für Aufsehen unter treuen Atari-Jüngern. Auch auf dem Super Nintendo erschien bereits ein "Alien vs. Predator" – diese scrollende Prügel-Gurke hat allerdings nichts mit dem 3D-Konzept obiger Titel gemein.


Kein Vergleich zur "Alien Trilogy" der 32-Bitter: Technisch begeistert "AvP".



"Es ist riskant!"

Interview mit Argonaut-Firmenchef Jez San über Unabhängigkeit, die Deals mit Fox und Sega sowie verworfene Zeitpläne.

Argonaut ist trotz Übernahmewellen großer Publisher immer noch unabhängig?

JEZ SAN: Ja, und darauf bin ich stolz. Mit weit über 100 Mitarbeitern sind wir einer der größten Software-Entwickler, die sich ihre Unabhängigkeit bewahrt haben.

Reflections-Chef Edmundson sieht's anders: Kleine Studios hätten keine Chance im Markt, und so verkaufte er an GT Interactive.

JEZ SAN: Diese Ansicht teile ich nicht. Wir haben doch gerade mit "Croc" gezeigt, daß es geht. Natürlich ist es überaus riskant, auf eigene Kosten zu entwickeln. Aber die Belohnung im Erfolgsfall wiegt sowas auf. Das ist auch der Grund, warum diese Rechnung nur aufgeht, wenn man ausschließlich Top-Hits veröffentlicht, die sowohl qualitativ überzeugen als auch kommerziell erfolgreich sind. "Croc" war unser erstes Playstation-Spiel, und es hat mit weit über 1,5 Millionen Stück eingeschlagen wie eine Bombe. Wäre diese Art von Comic-Hüpfspielen den Playstation-Besitzern egal gewesen, dann hätte es natürlich schlecht ausgesehen. Du darfst in Sachen Qualität keine Kompromisse eingehen, dann sind alle Weichen für den Erfolg gestellt.

Welche Kooperationen hat Argonaut denn für die folgenden Jahre geknüpft?

JEZ SAN: Im Auftrag von Fox entwickeln wir neben "Croc 2" "Alien Resurrection", beide für die Playstation. Mit Electronic Arts, die in Europa Marketing und Distribution für Fox übernehmen, stehen wir nicht in Kontakt. Des weiteren programmieren wir für Sega an "Red Dog", einem Actionspiel, das bei der Europa-Premiere des Dreamcast veröffentlicht wird. Dieses Projekt wird finanziell von Sega getragen, deshalb auch der Status als "1.5-Party-Developer". Ansonsten sitzen wir an mehreren Playstation-Spielen, die teilweise auf unserer "ASL"-Entwicklerumgebung basieren, die für "Croc 2" enstand. Für diese Titel werden gerade Verträge abgeschlossen, so daß ich darüber noch nichts sagen möchte.

Argonaut hat sich lange Zeit gelassen, für die Playstation zu programmieren. Wäre es nicht besser gewesen, schon kurz nach dem Europastart '95 Argonaut-Spiele am Markt zu haben?

JEZ SAN: Nun, es hat alles seine Vor- und Nachteile. Wir haben "Croc" erst so spät gebracht, weil wir das beste Produkt seiner Art haben wollten – und das dauerte eben seine Zeit. Die Playstation ist aufgrund der Verkäufe nach wie vor interessant. Auch in zwei Jahren werden damit noch hohe Um-



Ripley macht Alien-Hackfleisch: Durch Nutzung des Dual-Shock-Pads ballert Ihr auch bei der Flucht nach hinten auf die nachsetzende Brut.

-Killer



Präsentation von "Alien Resurrection" bei Argonaut: Die Konzeptänderung des Spiels führt zu Verschiebungen.

gesetzt. Ihr schlüpft in die Haut der vom Alien-Virus befallenen Lt. Ellen Ripley (Sigourney Weaver) oder in die des Cyborgs Annalee Call, im Film gespielt von Winona Ryder. Je nach Charakter unterscheidet sich Waffennutzung, Stärke und zu bewältigende Levelstruktur – und die ist auf der Raumstation USM Auriga recht komplex. Eure Aufgabe ist es, die Gen-Experimente der Miltärs zu unterbinden, was Euch zum erbitterten Gegner nicht nur der Aliens, sondern auch der linientreuen Besatzung des Sternenkreuzers macht. Die meisten Marines stehen nämlich in Treue zu ihrem zwielichtigen Führer, General Perez. Sein Auftrag: Die geklonte Ripley zusammen mit dem in ihr schlummernden Alien-Embryo zur Erde zu bringen – koste es, was es wolle. Durch die Verseuchung mit Alien-Erbanlagen droht Erer Ripley ein furchtbares Schicksal – paßt auf, sonst werdet Ihr unfreiwillig zur Mutter eines bestialischen Alien/Mensch-Hybrids. Dieses gar nicht süße Baby zu besiegen, erfordert nämlich übermenschliche Fähigkeiten...

Die frühe Version des Baller-Spektakels überzeugt technisch: Gespenstisch flackern Alarmleuchten und erlauben nur unzureichende Übersicht, die Attacken der Aliens führen zu brutalen Feuergefechten. Erstmals tummelt sich das komplette Alien-Volk vom Face-Hugger bis zur Königin im beänstigenden Polygon-Outfit auf Eurer Mattscheibe. Das erste 32-Bit-Alien-Spiel, der Ego-Shooter "Alien Trilogy", mußte dagegen noch mit pixeligen Bitmap-Monstern auskommen.

Bis zur Fertigstellung von "Alien Resurrection" dauert es leider noch einige Monate: Argonaut-Chef Jez San genehmigte dem Team zusätzliche Zeit bis zum Sommer (siehe Interview). *cb*



Ob bei der Flucht durch "Evac"-Tunnel (oben) oder bei der blutigen Spurensuche: Ripley ist schußbereit!





Einmal in Wut, ist Ripley auch von Marines nicht zu stoppen: Die Grafikroutine läuft ohne Murren!

sätze möglich sein – trotz einer neuer Konsolen-Generation.

"Alien Resurrection" verzögert sich deutlich. Haben Sie keine Angst, daß Ihr Spiel zu spät kommt, um Erfolg zu haben?

JEZ SAN: Diese Befürchtung haben wir aufgrund zweier Tatsachen nicht. Zum einen ist "Alien" im Vergleich zu "Batman & Robin" oder anderen Filmumsetzungen eine universelle Lizenz – "Alien" steht seit 20 Jahren für Horror und Action, egal in welchem Film. Zum anderen macht die Zusammenarbeit mit Fox, dem Rechteinhaber des Films, eine Menge aus. Wir haben unbeschränkten Zugriff auf alle Materialien, die den Film betreffen und erhalten sogar zusätzliche Sprachaufnahmen mit den Hauptdarstellern. Oft kaufen Entwickler nur den Namen und basteln mehr schlecht als recht ein Spiel aus der Vorlage – wir sitzen an der Quelle, was unseren Designern viel mehr Möglichkeiten gibt. Das war der Grund, wieso wir "Alien Resurrection" machen.

Steht denn "Alien Resurrection" in irgendeiner Form mit "Alien vs. Predator" für den PC in Verbindung?

JEZ SAN: Nein, das sind zwei eigenständige Projekte, die auf "Alien" basieren und für Fox Interactive entstehen. "Alien vs Predator" wird bei Rebellion Software nur für den PC programmiert, unser Spiel entsteht für Playstation und PC. Dazu muß man wissen, daß Fox Interactive die Rechte für "Alien" nicht komplett vergibt, sondern immer nur für bestimmte Film- bzw. Comiclizenzen. Wenn es die Möglichkeit für eine "Alien"-Lizenz im Allgemeinen gäbe, hätte man als Designer natürlich mehr gestalterische Freiheit.

Im Vergleich zu der "Alien Resurrection"-Version auf der E3 1998 hat sich viel getan: Die Kamera ist nun wie bei "Tomb Raider" hinter den Charakteren, und nicht mehr in der Totalen...

JEZ SAN: Ja, das stimmt. Wir haben bemerkt, daß das Spieldesign so nicht funktioniert, und folglich diesen Ansatz verworfen. Natürlich kostet so eine Neuorientierung viel Zeit und Geld, doch das wichtigste ist für uns, daß die Qualität stimmt – was hätten wir davon, wenn ein mittelmäßiges "Alien Resurrection" seit einigen Monaten draußen wäre, nur um unseren Zeitplan einzuhalten? Auch für "Croc 2" planten wir eine Entwicklungszeit von einem Jahr ein, jetzt sind über 18 Monate daraus geworden. Aber sonst wäre "Croc 2" halt ein Aufguß wie eine neue "Tomb Raider"- oder "Crash Bandicoot"-Episode. Wir wollten mehr draus machen, und deshalb habe ich dem Team die zusätzliche Zeit bewilligt. Ich bin mir sicher, daß sich diese Einstellung auszahlt.

Marathon der PS-Pakete

Aller guten Dinge sind drei: Rennspiel-Spezialist Eutechnyx (Total Driving, C3 Racing) setzt mit "Die 24 Stunden von LeMans" zum ultimativen Überholmanöver an.


Jeder Strecken-Meter wurde fotografiert und mit allen Details auf die Render-Workstation übertragen

Die 24 Stunden von LeMans sind das traditionsreichste Rennen der Motorsportgeschichte. Seit 1923 schicken die besten Sportwagen-Teams ihre Boliden auf die Strecke, gehen die Fahrer an ihre Belastungsgrenze. Dieses faszinierende Ereignis, das jährlich von über 200.000 Menschen entlang der Strecke begeistert verfolgt wird, durchlebt Ihr in der GT-Sportwagensimulation "Die 24 Stunden von Le Mans". Infogrames hat sich die LeMans-Lizenz gleich für die nächsten fünf Jahre gesichert, verläßt sich aber nicht nur auf den zugkräftigen Namen.

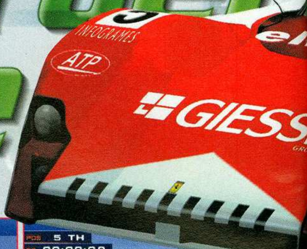
Mit Akribie wurde der "Circuit de la Sarthe", der zum Teil auf einer normalen Straße verläuft, ins Spiel eingebaut. Bodenwellen, Schikanen, Tribünen, Umgebung – Anwohner erkennen sogar ihr Haus entlang der Strecke im Spiel wieder. Eutechnyx spendiert Euch neben LeMans fünf weitere Kurse, der Höhepunkt des Spiels ist aber das 24-Stunden-Rennen in Originallänge mit Speicheroption – und mit wechselnden Sichtbedingungen: Während beim Start noch die Sonne scheint, schaltet Ihr beim Auftauchen zarter Abendröte Eure Scheinwerfer ein.

Die Strategie spielt im Langzeitrennen eine wichtige Rolle. Wie oft Ihr bei der Boxencrew aufkreuzt, hängt neben der Tankgröße Eures Flitzers von Eurem Fahrstil ab. Reifen, Getriebe und Motor verlangen bei resoluter Fahrweise viel Pflege – und das Rennen dauert lange. Also fahrt Ihr lieber etwas vorsichtiger und verliert Eure Beschädigungsanzeige nie aus den Augen. Das Ausreizen Eures Renners spart Ihr Euch für Testfahrten auf der originalgetreuen Teststrecke von LeMans auf. Mit jeder Menge Tuning-Möglichkeiten paßt Ihr Euren Sportwagen an Eure fahrerischen Vorlieben und die Charakteristik des nächsten Kurses an, alle wichtigen Telemetriedaten habt Ihr ständig im Blick.

Eure Gegner verhalten sich unberechenbar. Verbremser, Boxenstops, Ausritte ins Kiesbett – Eure 15 Widersacher stehen Euch in nichts nach. Wollt Ihr mit Tuning-Optionen, Fahrzeugschäden und anspruchsvoller Steuerung nichts zu tun haben, findet Ihr im unkomplizierten Arcade-Modus Eure Erfüllung. Hier tretet Ihr auch bei horizontal geteiltem Bildschirm



Im Scheinwerferlicht: Eutechnyx nutzt die Lightsourcing-Reserven der Playstation für einen realistischen Lichtkegelwurf. Der kommt besonders gut bei Nachtfahrten zur Geltung.



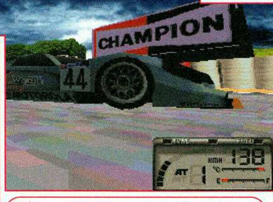






Weitblick: Eutechnyx konnte störendes Pop-Up weitgehend unterbinden.





Finanzspritze: Authentische Werbebanner dürfen nicht fehlen.



Auf die Bremse, sonst ist diese Schikane Eure letzte.



Detailreich: "LeMans" bietet Euch 24 bunt texturierte GT-Sportwagen.




Im Rückspiegel erkennt Ihr gegnerische Überholmanöver frühzeitig



Riskant: Im Windschatten Eures Vordermanns spart Ihr Treibstoff, geht aber das Risiko eines Auffahrunfalls ein.

gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut an.

Infogrames' "LeMans" läuft in mittlerer Auflösung (512x240) mit 25 Bildern pro Sekunde. 24 originalgetreue GT-Sportwagen aus der 98er Saison wurden implementiert, 16 davon gehen im Grandprix-Modus gleichzeitig an den Start.

Bis Mai müßt Ihr Euren Gasfuß noch zurückhalten, dann fällt auf der Playstation der Startschuß für spannende "24 Stunden von LeMans". *ts*



TITEL
Die 24 Stunden von LeMans
HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Mai

Das "längste" Rennspiel aller Zeiten: Detailverliebte GT-Sportwagen-Simulation mit tollem 24-Stunden-Modus.



"Auch Sega ist beeindruckt!"

Interview mit Darren Jobling, Entwicklungs-Chef von Eutechnyx.

? Was ist das Besondere an "LeMans"?

"LeMans" basiert auf einer neuen Engine, grafische Schwächen früherer Titel sind ausgemerzt. Ein 24-Stunden-Rennen, inklusive wechselnden Lichtverhältnissen, Boxenstops, Fahrzeugbeschädigungen - das wird die Leute begeistern. Zumal GT-Sportwagen immer populärer werden und LeMans in diesem Bereich die beste Lizenz darstellt.

? Gab es Probleme bei der Playstation-Version?

Der Kurs von LeMans ist über 13 km lang. Es war eine harte Arbeit, diesen komplett in den Speicher zu bekommen – plus 16 Fahrzeuge mit individuellen Texturen, Logos, Sponsoren. Aber wir haben´s geschafft.

? Worin unterscheidet sich die Playstation-Fassung?

Wir haben im Vergleich zur PC-Version einige unwichtige Details am Streckenrand weggelassen. Trotzdem gibt´s noch viel zu sehen, und alles ohne Pop-Up. Die 18monatige Entwicklungszeit merkt man "LeMans" deutlich an.

? Können wir auch eine Dreamcast-Version erwarten?

Sega besitzt die LeMans-Lizenz für alle Sega-Formate. Es ist kein Geheimnis, daß Sega unser Spiel gesehen hat und sehr beeindruckt war. Sie verhandeln momentan mit Infogrames über eine künftige Zusammenarbeit. Mehr kann ich dazu noch nicht sagen.

Spiel des Lebens



Die Nürnberger Spielwarenmesse ist mittlerweile ein Pflichttermin für die Konsolen-Giganten. MAN!AC hat sich in Messehalle 10 der Franken-Metropole umgesehen.



Ubi-Soft hüpft sich mit "Rayman 2" und "Tonic Trouble" in die Herzen der N64-Fans

Mußten die Videospielanbieter vor wenigen Jahren noch um jeden Quadratmeter Standfläche auf der hoffnungslos überbuchten Spielwarenmesse kämpfen, sind sie nun gerngesehene Gäste. Netterweise hat man die Konsoleros kompakt in einer Messehalle untergebracht, so daß sich Journalisten und Fachbesucher (Normalbürgern bleibt der Messe-Zutritt leider verwehrt) lange Wege ersparen.

Keiner der drei Hardware-Giganten ließ sich die Chance entgehen, sein Programm zu präsentieren. Während Nintendo und Sony keine Sensationen zu bieten hatten, feierte Segas Dreamcast sein Deutschland-Debüt. Zu diesem Anlaß wurde nicht nur das rötliche Kringel-Logo blau eingefärbt, sondern auch ein paar Details zum Euro-Start verraten. Marketing-Manager Stefan Brandt tat kund, daß Sega den 9. September als „D-Day" anstrebt – ein zweistelliges Millionenbudget für Werbung steht bis dahin bereit. Außerdem ist entschieden, daß der deutsche Dreamcast mit Modem ausgeliefert wird. Im Prinzip ein kluger Schachzug, allerdings steigt dadurch der Preis der PAL-Version auf gut 600 Mark. Bei der Software weist Sega darauf hin, daß zum Start ein gutes Dutzend ausgewählte Titel zur Verfügung stehen – mit „Virtua Fighter 3tb" und „Sega Rally 2", aber ohne „Godzilla". Es kann sogar passieren, daß die PAL-Versionen einiger Japan-Frühwerke aufgepeppt werden; freut Euch auf unsere offiziellen PAL-Tests zum Start des Dreamcast.


Nach ewigen Verschiebungen soll "Centipede" nun im zweiten Quartal für die Playstation erscheinen

Sony schwebt angesichts erstklassiger Playstation-Verkaufszahlen derweilen auf Wolke 7 – einzig Importe und Raubkopien treiben Sorgenfalten auf die Stirn der Deutschland-Manager. Aus Japans Sony-Zentrale kam der unmißverständliche Auftrag, den hiesigen PAL-Markt zu „reinigen", also US- und Japan-Importe im großen Stil zu unterbinden. MAN!AC findet, daß der einfachste und fairste Weg die termingerechte Veröffentlichung professionell adaptierter und eingedeutschter PAL-Versionen wäre. Bei „Ridge Racer Type 4" ist zwar das Timing nicht ganz stimmig, dafür hat man sich unsere Kritik an der Japan-Fassung zu Herzen genommen und eine Dual-Shock-Unterstützung eingebaut. Richtig neue Spiele gab's leider kaum; Sony-Fans sahen „Need for Speed 4" (siehe Preview ab Seite 6) und „Street Sk8er" (siehe Test auf Seite 68) sowie Updates bereits vorgestellter Ankündigungen wie „Soul Reaver" und „Racing Simulation 2".

Ähnliches gilt für Nintendo, die mit dem „Zelda"-Erfolg wieder Auftrieb haben. Neben „Mario Party" (siehe Test auf Seite 54) erwartet N64-Freaks im ersten Halbjahr ein neues 2D-"Tetris" sowie die Rennspiel-Fortsetzung „F1 World Grand Prix 2" (mit den Daten der 98er-Weltmeisterschaft). Während die Rare-Neuheiten („Perfect Dark", „Jet Force Gemini", „Donkey Kong 64") alle auf das zweite Halbjahr rutschten (und erstmalig auf der amerikanischen E3-Show im Mai gezeigt werden), könnte zumindest eines der hochgeheimen Spiele zum neuen Star-Wars-Kinofilm noch im Sommer erscheinen. Ob das Renn- oder das Actionspiel früher fertig wird, steht buchstäblich noch in den Sternen.







Oben das unspektakuläre "New Tetris", rechts "Ogre Battle 3" und darunter der Strategie-Hit "Starcraft". (alle N64)



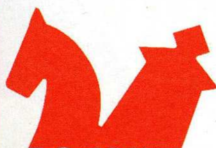
Sony zeigte an seinem großflächigen Stand Neuheiten der meisten Lizenznehmer (u.a. EA, Infogrames & Psygnosis).

Großer Auftritt, wenig Neuheiten

Neben den drei Konsolen-Herstellern tummelten sich nur wenige Spiele-Anbieter mit eigenen Ständen auf der Messe. Konami bot ein tolles, MAN!AC-Lesern aber bereits bekanntes Spiele-Potpourri („Metal Gear Solid", „Castlevania 64" und das Unterwasser-Action-Adventure "Diver's Dream", ehemals "Deep Blue"). Der vielversprechende Grusel-Shocker „Silent Hill" wird übrigens komplett synchronisiert und im zweiten Quartal an deutsche Händler ausgeliefert. Weiterhin besuchten wir den Ubi-Soft-Stand mit einem faszinierenden „Rayman 2" auf dem N64 (mit RAM-Erweiterung) sowie dem Hüpfspiel „Tonic Trouble" und der Formel-1-Raserei „Racing Simulation 2" (Test für Playstation und N64 folgt in der nächsten Ausgabe). Mit dem Playmobil-Hüpfspiel "Hype - The Timequest" spricht Ubi-Soft eher die Vorschul-Kids an, als Ausgleich vertreibt man demnächst die 3DO-Titel in Deutschland – wobei "Battletanx" nicht bei uns erscheinen wird. Während Hasbro noch immer an der verspäteten Playstation-Version von "Centipede" bastelt, sollen zukünftige Remakes von Atari-Klassikern mit wesentlich mehr Aufwand inszeniert werden. Außerdem erscheinen in diesem Jahr noch einige Team-17-Titel über Hasbro/Microprose – zunächst "Worms Armageddon"; "Pig" wurde vorläufig auf Eis gelegt. Bei THQ konzentriert man sich auf das "Rugrats"-Spiel und freut sich dank Softgold-Übernahme auf LucasArts-Titel für die Playstation. "Indiana Jones und der Turm von Babel" ist zwar auf das 3. Quartal verschoben, dafür kommt ein Playstation-Spiel zum "Star Wars"-Kinofilm. *mg*



Die amerikanischen Krawall-Kids erobern Kino und Playstation: THQ veröffentlicht "Rugrats" im Mai/Juni in Deutschland.

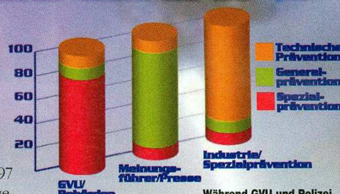


50 JAHRE YEARS

1999 fand die Nürnberger Spielwarenmesse zum fünfzigsten Mal statt. Passend zum Jubiläum präsentierten sich die Aussteller auf 145.000 qm so voluminös wie nie zuvor - über 50.000 Fachbesucher (darunter gut 17.000 Ausländer) konnten sich von diesem Rekord überzeugen. Interessant, daß die Messeleitung im Schlußbericht insbesondere auf die "guten Geschäftsabschlüsse der Videospielbranche" hinwies.

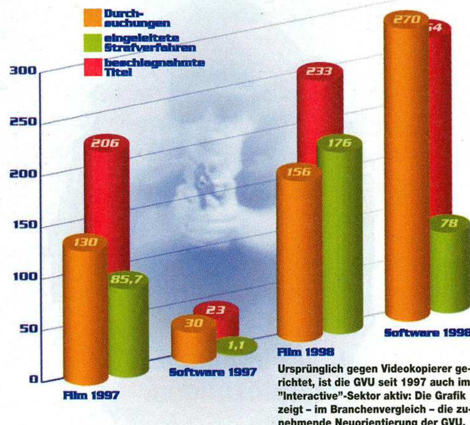
Kriminelle oder Kunden?

Zusammen mit der GVU riefen Sony, Konami, Electronic Arts Eidos und Infogrames zur Diskussion "Software-Piraterie – Daten & Fakten". Ein wirksamer Kopierschutz ist nicht in Sicht, die Branche konzentriert sich vorerst auf Aufklärung und konsequente Strafverfolgung.



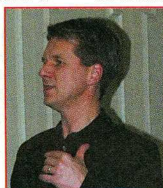
Während GVU und Polizei mit Spezialprävention (z.B. Strafen) gegen Kopierer vorgehen, liegt die Aufklärung (Generalprävention) bei der Presse. Am Kopierschutz (technische P.) arbeitet die Industrie.

Gut 500 Millionen Mark verliert die deutsche Spieleindustrie jährlich an die Kopierer von PC- und Videospielen – ein Zustand, mit dem sich die Branche verstärkt auseinandersetzt. Um zumindest einem Teil der "Spielediebe" das Handwerk zu legen, arbeiten Firmen und Polizei eng mit der "Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen" (GVU) zusammen: Ursprünglich auf die Bekämpfung der Videofilmpiraterie konzentriert, hat sich die GVU unter Führung des Ex-Kripo-Beamten Joachim Tielke inzwischen auch zum Spezialisten für Playstation- und PC-Produkte entwickelt und 1997 mit 23 Hausdurchsuchungen "warmgefahndet". Im letzten Jahr klingelten GVU und Polizei bereits 254 Mal an der Tür potentieller Kopierer. Insgesamt wurden 1998 78.000 illegal kopierte PC- und Videospiele beschlagnahmt, 270 Strafverfahren eingeleitet.



Ursprünglich gegen Videokopierer gerichtet, ist die GVU seit 1997 auch im "Interactive"-Sektor aktiv: Die Grafik zeigt – im Branchenvergleich – die zunehmende Neuorientierung der GVU.

Der sehr differenzierte Eingangsvortrag von Joachim Tielke zeigt, daß die ehemaligen Video-Profis mittlerweile auch Vertriebswege, Motivation und technische Ausstattung der Spielekopierer erfaßt haben und in ihre Arbeit einbeziehen. Wie unser Artikel in MAN!AC 7/98, unterteilt die GVU die Straftäter in drei Gruppen, vom Hobby-Programmierer bis zum Profi. Für jeden Typus sind andere Maßnahmen und Fahndungsmethoden erforderlich; vor allem, um die Hobbyisten auf dem Pausenhof von der Straffälligkeit abzuhalten, sei eine "Generalprävention" unerläßlich: Durch entsprechende Berichterstattung weckt die Presse das bisher fehlende Unrechtsbewußtsein der meist jugendlichen Kopierer; statt wie die "Computer Bild" knallhart Kopierstationen zu testen, sollte u.a. auf strafrechtliche Folgen der illegalen Herstellung und Verbreitung von Kopien hingewiesen werden. Problematisch ist, daß die auf CD abgelegten Daten meist nicht als Ware erkannt werden. Kaum jemand kommt auf die Idee, sich das neue Fahrrad einfach zu klauen; dagegen ist die Hemmschwelle beim Diebstahl geistigen Eigentums bedenklich niedrig. Ein Konzept sowohl für die technische, als auch die Generalprävention stellte anschließend Computec-Chef Christian Geltenpoth den Industrievertretern vor: Um ein Unrechtsbewußtsein zu schaffen, sollen Anzeigen mit Programmier-VIPs (von Molyneux bis Meier) für "geniale Originale" werben. Hanebüchen geriet hingegen die technische "Lösung" von Computec, die auf einer herstellerübergreifenden Hotline basiert: Wer ein PC-Spiel kauft darf erst spielen, wenn er die Ware telefonisch freigeschaltet hat. Das löst auch das Problem der lästigen Verleiherei: Die Spiele laufen nur auf einem PC, denn den Registrierungs-Code erhält der Kunde als Gegenstück zur persönlichen Win95-Nummer. Auch mit ins Büro nehmen könnte der Spieler sein Spiel dann nicht mehr. Kaum kundenfreundlich – Realisierung unwahrscheinlich.


Kripo-Knowhow im Dienste der Spieleindustrie: Unter Geschäftsführer Joachim Tielke hat die GVU im letzten Jahr 270 z.T. professionelle Spielekopierer ertappt und deutschen Gerichten zugeführt.

Die Einstellung der MAN!AC zum Thema ist bekannt: Videospiele sind eine Ware, illegales Kopieren damit Diebstahl. Den strafrechtlichen Folgen (bis zu fünf Jahre Knast) steht eine lumpige "Sammlung" wild zusammengewürfelter (und in der Regel kaum gespielter) Golddiscs teils unfertiger, abstürzender, in jedem Fall undokumentierter Spiele gegenüber – bis auf die Befriedigung kurzfristiger Raff- und Neugier bringt wildes Kopieren dem Spieler nichts. Ist Euch nie aufgefallen, daß ein einziges, teuer erworbenes Original mehr und länger Spaß macht als ein Stapel goldener Scheiben? Statt alles einzusammeln (und damit kriminell zu werden) solltet Ihr brav MAN!AC lesen und genau entscheiden, welchem Produkt Ihr Geld und Zeit widmet. Denn auch wir MAN!ACs sind von jeher & grundsätzlich für "geniale Originale". *wi*


Wilhelm Hamrosi (Infogrames), Dr. Gerhard Florin (EA), Manfred Gerdes (Sony): Internationale Partner haben kein Verständnis für deutschen Anti-Kopier-Aktionismus.

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

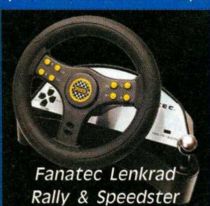


SONY Playstation



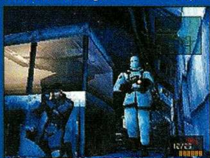


Grundgerät D.S. Pad	239,00
Cyber Shock Controller	59,95



Fanatec Lenkrad Rally	149,00
Fanatec Lenkr. Speedst.	189,00
Memory Cards ab	19,95
RGB Kabel incl. HiFi	29,95
Scorpion Light Gun	79,95
Tasche PSX	49,95
CD-Case für 14 CDs	29,95
Xploder Cheat Modul	89,95
A Bugs Life	99,95
Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	89,95
Breath of Fire 3 S.E.	99,95
Dragon Valor (Shanghai)	139,95
Flottenmanöver	99,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95





Metal Gear Solid	99,95
Metal Gear Solid S.E.	169,95
Populous 3	99,95
Racing Sim 2	99,95
Ridge Racer Type 4	99,95
Rollcage	99,95
R-Type Delta	89,95
Silent Hill	99,95
Soul Blade Platinum	49,95
Soul Reaver	129,95
Star Axiom	139,95
Tales of Phantasia	139,95
Tai Fu	129,95
Tiger Woods	99,95
Warzone 2100	99,95
Wild Arms	89,95
X-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

NEO GEO Pocket

Grundgerät	145,00
Spiele ab	89,95

Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Nintendo 64





Grundgerät Mario Pak	239,00
Expansion Pak 4MB	69,95
Joypad original	59,95
Memory Cards ab	29,95
JoltPak incl. Memory C.	39,95
1080° Snowboarding	94,95
All Star Tennis	119,95



Castlevania 64	129,95
Extreme G2	119,95
Fifa Soccer 99	129,95
F-Zero X	94,95
Jet Force Gemini	124,95
Joust X	124,95



Mario Party	94,95
NBA Jam 99	124,95
NFL Quarterback 99	124,95
NHL Breakaway 99	124,95
NHL Hockey 99	119,95
Rogue Squadron	124,95
Snowboard Kids 2	94,95
South Park	124,95
Superman	129,95
Turok 2	99,95
Turok 2 – uncut –	119,95
Twisted Edge	119,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda – Ocarina o.Time	119,95
Zelda – Special Edition	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Game Boy Color

Grundgerät	145,00
LightMax 2	39,95
A Bug´s Life	64,95
Ganme & Watch 2	49,95
Harvest Moon	64,95
Quest for Camelot	64,95
Schlümpfe	64,95
Shadowgate Classic	64,95
Turok II	59,95
Wario Land II	64,95
Zelda DX	64,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Sega Dreamcast





Grundgerät jp	799,00
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	159,95
Arcade Lenkrad	199,95
RGB Kabel	69,95
Rumble Pak	79,95
S-VHS Kabel	79,95
VGA Box	149,95
Aero Dancing	149,95
Blue Stinger	149,95



Buggy Heat	149,95
Climax Landers	149,95
Evolution	139,95
Geist Force	149,95
King of Fighters 98	149,95
Marvel vs. Capcom	149,95
Monaco GP 2	149,95
Pen Pen Triathlon	129,95



Powerstone	149,95
Pop´n Music	149,95
Puyo Puyo N	149,95
Redline Racer	149,95
Sega Rally 2	149,95
Seventh Cross	139,95
Sonic Adventure	139,95
Tetris 4D	129,95
Virtua Fighter 3tb	139,95
White Illumination	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Spieleberater

Zelda – Ocarina of Time	24,80
Metal Gear Solid	24,95

Weitere Spieleberater erfragen Sie bitte telefonisch

DVD

Fordern Sie auch unsere separate DVD-Preisliste kostenlos an!!!

Merchandise

Metal Gear Soundtrack	19,95
Resident Evil Figuren je	39,00
Tekken III Figuren je	39,00
Turok Figuren je	49,95
Lara Croft in Wet Suit	59,95

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten









Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®

Designed by WATCH Promotion

0221-1607111

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Erstes europäisches Retro-Treffen in Holland

Festival niederländischer, deutscher und englischer Sammler – die skandinavische Fraktion blieb im Schneesturm stecken.

Mit dem "European Classic Videogames Con" ging Mitte Januar eine bisher einzigartige Veranstaltung für Sammler und Retro-Insider zu Ende. Die Ancient Atari PAL Division (Roloff de Jeu, Marco Kerstens und Arne Kuilman) organisierte das langerwartete Klassik-Happening: Fans aus England, Deutschland und Holland trafen sich nahe Amsterdam, um drei Tage lang ihre Erfahrungen (und begehrte Spieleschätze) auszutauschen.



Seltene VCS-Prototypen (z.B. "Combat 2", "Dumbo") standen ab Freitag zum Zocken bereit, ab Samstag wurde getauscht, gefeilscht und versteigert: Neben Atari-Raritäten wechselten Philips-Spiele, "Game & Watch"-Handhelds und Videospielbücher den Besitzer. Selbst das sagenumwobene "X-Man" war auf der Convention erhältlich – scheinbar wurde der Porno-Titel damals nur im liberalen Amsterdam verscherbelt. Laut eines Teilnehmers würden Sammler dafür "sogar ihre Freundin an den Teufel verkaufen".



Neben Versteigerungen bot die erste Euro-Con auch "Bomberman"- und "Decathlon"-Meisterschaften

Wer beim Tauschen Pech hatte, versuchte sein Glück am Joystick: Die Wettbewerbe wurden mit "Entombed" und dem Vierspieler-"Warlords" auf dem Atari VCS sowie "Bomberman" auf dem Amiga ausgetragen. Höhepunkt des Wettkampfes war die offizielle "Decathlon"-Europameisterschaft, für die Activision Deutschland Sachpreise im Wert von 1.000 Mark stiftete. Mit 9.386 Punkten trug Colin Woodbridge den Europameistertitel über den Kanal.

PC-Spezialist versorgt Konsolen-Raser

Thrustmaster gilt seit Jahren als erste Adresse für analoge PC-Controller. Jetzt kommt der "RacerPro" auch für Konsolen

Massig und unzerstörbar: Das "RacePro"-Lenkrad von Thrustmaster macht in der Verarbeitung dem guten Ruf des US-Herstellers alle Ehre. Das komplette Rennspiel-Controller-Set (Lenkrad mit integrierter Gangschaltung und zusätzlichen Pedalen) wird mit einem Doppelanschluß ausgeliefert, der den Luxus-Controller sowohl mit dem N64, als auch mit einer Playstation verbindet.



In das griffige Lenkrad eingelassen sind das normale digitale Steuerkreuz, vier Feuertasten sowie Start- und Select-Button. Die seitlichen Taster der Konsolen-Pads verstaute Thrustmaster an die Rückseite des Lenkrads – auf unserem Bild nicht zu sehen, im harten Spieleinsatz aber gut erreichbar.

Genial ist die ergonomische Form des "RacePro"-Controllers, die es Euch auch erlaubt, mit dem Gerät auf Euren Knien zu spielen – funktioniert einwandfrei und macht Euch vom Tisch unabhängig. Einen Stuhl oder ein Sofa solltet Ihr jedoch schon besitzen, denn sonst wird die Bedienung der Pedale etwas kompliziert. Erhältlich ist der High-end-Controller über Game-Planet (Tel. 0271/8909880) und andere Fachhändler. Empfohlener Preis: knapp 200 Mark.

NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - **FIFA 99** — **Electronic Arts**
Au Backe: Selbst ein absoluter Joypad-Laie ersinnt bei "FIFA 99" bessere Spielzüge als die Kreisliga-Truppe von Grinser Erich Ribbeck.

2 / - **Wild Arms** — **Sony**
Kaum wartet man zwei Jahre, taucht das Edel-Rollenspiel schon als PAL-Version auf: Wer hervorragende RPGs schätzt, schlägt trotzdem zu.

3 /1 **Tomb Raider 3** — **Eidos**
Erfolgsverwöhnt: Die schnieke Indy-Braut Lara kraxelt die vor einem Vierteljahr erklommenen Charts langsam herunter.

4 /4 **Crash Bandicoot 3** — **Sony**
Crash hält sich cool auf dem vierten Rang: Das athletische Hüpf-Multitalent legt erst mal eine kreative Pause ein.

5 / - **TOCA 2** — **Codemasters**
Die Erfolgsgeschichte der Engländer geht weiter: Nach der zweiten "Touring Cars"-Runde steht 1999 eine weitere Rally auf dem Programm...

GT gegen Midway: Zwei langjährige Partner vor Gericht

Mit der Klage von GT Interactive vor dem Supreme Court in New York endet die fünfjährige Zusammenarbeit mit Midway.

Seit seinem Debüt auf dem internationalen Software-Zirkus 1994 arbeitet der Spieleriese GT Interactive eng mit dem amerikanischen Arcade-Marktführer Williams bzw. Midway zusammen. Nach Angaben des Nachrichtendienstes "Business Wire" zahlte GT umgerechnet über 50 Millionen Mark an Midway, um Computer- und Konsolenspiele dieses Herstellers (u.a. "San Francisco Rush", "Robotron X") auf verschiedenen Märkten (u.a. in Deutschland) zu vertreiben.

Mit einer Klage gegen Midway Games vor dem Supreme Court in Manhatten geht jetzt eine der langjährigsten Partnerschaften der Industrie böse zuende: GT behauptet, daß Midway nach erhalt der Summe eine bewußte Verzögerungs- und Desinformationskampagne gestartet sowie u.a. fehlerfreie Master-CDs und nötige Artworks zu spät oder nicht geliefert geliefert habe. Außerdem versuche Neil Nicastro, Chef von Midway Games, das Vertrauen "der Investoren und der gesamten Spieleindustrie" in GT durch falsche und unbegründete Aussagen zu zerstören. Eine Stellungnahme des Beklagten liegt noch nicht vor.

Marktreif: Neue Modem-Technologie für Nintendo

Nexus verspricht Internet-Zugang ohne zusätzliche Hardware – vorerst exklusiv für Nintendo.

Laut eigenen Angaben hat die auf Kommunikations-Lösungen spezialisierte, NASDAQ-notierte Entwicklungsfirma Nexus Telocation Systems (Tel Aviv, Israel) die Entwicklung eines Software-Modems für Nintendo beendet. Die Technologie ermöglicht Online-Zugang ohne zusätzliche Hardware und soll in einem noch unbenannten Nintendo-Gerät zum Einsatz kommen. Ob es sich dabei um das verschollene 64DD oder einen N64-Nachfolger handelt wurde nicht bekannt.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / · **Turok 2** — Acclaim
Der Comic-Indianer kommt spät, aber gewaltig: Nach der "Zelda"-Hysterie ist jetzt Zeit, dem schurkischen Primagen einzuheizen...

2 / · **Zelda 64** — Nintendo
Das "beste Spiel aller Zeiten" ist zurecht einer der größten Nintendo-Verkaufsschlager: Leider sind keine weiteren "Zelda"-Titel in Entwicklung.

3 / · **Rogue Squadron** — Nintendo
Wenn Vaders' Schiffe explodier'n, kommt Freude auf im Jedi-Hirn: Die Action-Schlacht ist neblig, aber ein dramatischer Ballerspaß.

4 / · **Wipeout 64** — Konami
Alt, aber gut: Eine pfiffige Nintendo-Version des Gleiter-Infernos. "Wipeout 3" ist aber nur für die Playstation angekündigt!

5 / · **Top Gear Overdrive** — Kemco
Wieselflink und gar nicht neblig: Ein spannendes Arcade-Rennen, daß sämtliche 64-Bit-Konkurrenten überrundet.

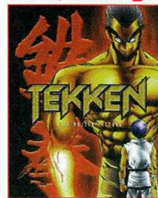
Einstweilige Verfügung gegen PSX-Emulator abgeschmettert

Neuer Playstation-Emulator des Apple-Spezialisten Connectix darf weiterhin verkauft werden.

Apple-Gründer Steve Jobs höchstpersönlich pries den Playstation-Emulator "Virtual Game Station" vor wenigen Wochen als Wunderwaffe gegen die beherrschende Spieleplattform Win95/Pentium/Voodoo. Mit dem Programm des US-Software-Herstellers Connectix laufen knapp 100 Playstation-Spiele auf PowerMac-Computern und damit u.a. auch auf dem neuen iMac.
Sony ist der Emulator ein Dorn im Auge: Die Rechtsabteilung des Konzerns nahm sich der Sache an und wendete sich an den Federal District Court in San Francisco, um einen Verkaufsstopp des Emulators zu erwirken. Dies führte Anfang Februar (noch vor Beginn einer Gerichtsverhandlung) zum schnellen 1:0 für Connectix. Das kalifornische Gericht wollte Sonys Antrag nicht folgen und sah keinen Grund für eine einstweilige Verfügung. Folge: Für knapp 50 US-Dollar wird die "Virtual Game Station" jetzt wieder frei verkauft.

Tekken: Neu geschnitten und erstmals auf DVD

Der vierte Teil des Spiels ist noch nicht in Sicht, dafür gibt´s den Anime jetzt digital.



Jetzt auf DVD: "Tekken"-Zeichentrick.

Eine Duschszene mit Anna ist der größte inhaltliche Unterschied der neuen DVD-Version des "Tekken"-Anime im Vergleich zur VHS-Version – damit gilt diese Fassung in Sammlerkreisen wohl als "uncut". Davon (und vom besseren Bild und Ton) abgesehen, enthält "Tekken" u.a. neue Charakter-Porträts und animierte Menüs. In den USA wird die "Tekken"-DVD für knapp 30 US-Dollar, umgerechnet rund 50 Mark verkauft.

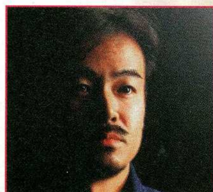
Square verspricht menschliche Computer-Schauspieler

Die Arbeit an "Final Fantasy: The Movie" läuft auf Hochtouren. Eine US-Tageszeitung erhielt Zutritt zu den Square-Studios.

Nicht in Hollywood, sondern in den eigenen Computer-Grafik-Studios auf Hawaii produziert ein 150köpfiges Team um "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi die Filmfassung der erfolgreichsten Rollenspielserie der Welt. Im Gegensatz zum geplanten "Tomb Raider"-Streifen geben sich die Square-Kreativen mit der Suche nach geeigneten Schauspielern gar nicht erst ab: Alle Charaktere entstehen (ebenso wie alle Landschaften und Sets) an Silicon-Graphics-3D-Computern, technisch folgt das Projekt damit "Toy Story", "Antz" und "A Bug's Life", den ersten abendfüllenden Computer-Filmen der Welt. Menschliche Schauspieler kommen lediglich in der Anfangsphase der Produktion zum Einsatz, um den SGI-Animatoren realistische Bewegungsdaten zu liefern. Ist der Motion-Capturing-Prozeß beendet, kann Squares hauseigene Software beweisen, was in ihr steckt. Laut Sakaguchi gelang seinen Leuten erstmals die durchgehende, realistische Darstellung menschlichen Minenspiels (siehe großes Bild) – diese Hürde war bislang der Hauptgrund, warum in US-Computer-Filmen nur Insekten und Spielzeug agieren. Auch den hyperrealistischen Faltenwurf auf Kleidern und anderen Stoffen beherrscht die 3D-Software von Square.



Squares amerikanische Niederlassung, auf Hawaii genau zwischen Japan und Kalifornien errichtet, brachte bislang erst ein Projekt hervor: Der parapsychologische Thriller "Parasite Eve" liegt technisch und dramaturgisch genau zwischen einem Computer-Spiel und einem Hollywood-Streifen und war damit ein Experiment, mit dem Square seine Nähe zur amerikanischen Filmbranche demonstrierte.
"Mit Square USA wollen wir Sachen entwickeln, die eine Brücke schlagen zwischen Hollywood und japanischem Hightech", erklärt Sakaguchi die Strategie der von ihm geleiteten Zweigstelle. Momentan arbeiten 150 der 250 Angestellten in Honolulu am Film.


"Brücke zwischen Hollywood und japanischem Hightech": Final-Fantasy-Erfinder und Square-US-Chef Sakaguchi.

Das Team zum Großteil angloamerikanischer Computer-Künstler (die davor z.B. an "Godzilla", "Titanic" und "Das 5. Element" arbeiteten) wird vom Animations-Chef Andy Jones (davor bei Digital Domain) und Produzent Jun Aida geführt, der als Capcom-Manager die Produktion und Vermarktung des "Street Fighter"-Spielfilms, aber auch der Zeichentrickserien "Mega Man", "Dark Stalkers" und "Street Fighter" anschob. Wie bereits berichtet stammt das Drehbuch des 90 bis 100minütigen Computer-Films aus der Feder von Al Reinert, der für "Apollo 13" eine Oscar-Nominierung erhielt. Regie führt Square-USA-Chef Sakaguchi höchstpersönlich. Geplanter Start: Sommer 2001.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
MÄRZ			
Rollcage	Psygnosis	PS	Rennspiel
Bust-a-Move 4	Acclaim	PS	Geschicklichkeit
Asterix	Ubisoft	PS	Action/Strategie
F1 Racing Simulation	Ubisoft	PS	Rennspiel
Need for Speed 4	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Moto Racer Platinum	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Rugrats	THQ	PS	Action-Adventure
APRIL			
Crash Bandicoot 2 Platinum	Sony	PS	Jump'n'Run
Cool Boarders 2 Platinum	Sony	PS	Sport (Snowboarding)
FIFA '99	Electronic Arts	N64	Sport (Fußball)
Blood Lines	Sony	PS	Action
Gex 3 - Deep Cover Gecko	Eidos	PS	3D-Jump'n'Run
F1 Racing Simulation	Ubisoft	N64	Rennspiel
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
Get Bass Fishing	Sega	DC	Angelspiel
Rampage: Universal Tour	Midway	N64	Action
MAI			
Attack of the Saucerman	Psygnosis	PS	Jump'n'Run
Prince Naseem Boxing	Codemasters	PS	Sport (Boxen)
NBA Jam 2000	Acclaim	N64	Sport (Basketball)
NFL Quarterback Club 2000	Acclaim	N64	Sport (Football)
WWF Attitude	Acclaim	PS	Sport (Wrestling)
Star Wars: Pod Racer	Nintendo	N64	Rennspiel
Gauntlet Legends	Midway/Atari Games	N64	Action

Psygnosis bei Sony Computer Entertainment eingegliedert

Statt den englischen Computer- und Videospielehersteller zu verkaufen, treibt Sony die interne Reorganisation voran.

Nach anhaltenden Entlassungen sowohl in England als auch in den amerikanischen Zweigstellen wird der renommierte Hersteller Psygnosis von der japanischen Sony-Führung nun unter die Obhut der Spiele-Division Sony Computer Entertainment (SCE) verschoben. Bislang war Psygnosis direkt der Sony Corp untergeordnet.

Damit berichten die verbliebenen internen Entwicklungsstudios in Liverpool, Stroud, Camden, Leeds und Paris sowie die externen Partner von Psygnosis nun an Juan Montes, dem Entwicklungschef von SCE of Europe (SCEE), der wiederum SCE-Europa-Präsident Chris Deering untersteht. Gary Johnson, seit Juni 1998 Ian Hetheringtons Nachfolger als Managing Director von Psygnosis, hat das Unternehmen im Rahmen der Umstrukturierung bereits verlassen. Seinen Platz nimmt der Psygnosis-Manager John Bickley ein, der sich bisher um die Finanzen des Spieleherstellers kümmerte.



"Zelda"-Figuren in zwei verschiedenen Maßstäben

Das Merchandising-Geschäft boomt: Jetzt gibt´s auch Nintendo-Helden als Plastik.

Fachhändler wie der Import-Spezialist Softcom verkaufen seit einigen Tagen die offiziellen Action-Figuren zum N64-Bestseller "Zelda": Das abgebildete Dreier-Set mit Zelda, Link und Bösewicht Ganondorf kostet 30 Mark, große Figuren (wie Ganondorf im HIntergrund) knapp 40 Mark das Stück.

Pokemon: Erfolgreicher als Lara und Crash Bandicoot

Nach Japan haben Nintendos "Pocket Monster" nun die USA im Sturm erobert – bislang wurden 1,3 Millionen Module verkauft.

Während MAN!AC schon vor über einem Jahr angesichts der knuddeligen "Pocket Monster" von der "Zukunft des Videospiels" sprach (siehe Titeltext 2/98), sahen Skeptiker in den kuriosen Fantasy-Wesen ein rein japanisches Phänomen, das sich kaum auf westliche Märkte übertragen ließe.

Ein halbes Jahr nach der Markteinführung der "Pocket Monster"-Game-Boy-Serie in den USA sind die Skeptiker verstummt: Rund 1,3 Millionen "Pokemon"-Module (in den Varianten "Red" und "Blue") wurden in den letzten Monaten in Amerika verkauft; Grund genug, schnell neue Spiele nachzuschieben: Neben dem RPG-Sequel "Pokemon Yellow" verspricht Nintendo für 1999 mit "Pokemon Pinball" auch das erste Force-Feedback-Spiel für den Game Boy: Das Handheld rüttelt und schüttelt sich zwischen Euren Fingern.

Auch in Deutschland sollen die "Pocket Monster" bald erscheinen – wir halten Euch auf dem Laufenden.



Tragbares Rollenspiel mit Knuddelcharme: "Pocket Monster".



Ubisoft sticht zu: "Buck Bumble" zu gewinnen!

In dieser Ausgabe erfahrt Ihr alles über die Projekte der Spieleschmiede Argonaut – auch "Buck Bumble" lernte dort fliegen!

Mit einer exklusiv bemalten Nintendo-Konsole macht das Herumdüsen mit Cyberbiene Buck gleich nochmal soviel Spaß. Um das explosiv per Airbrush veredelte Sammlerstück von Ubisoft zu gewinnen, müßt Ihr nur ein wenig über Argonaut Bescheid wissen – für alte Spielehasen ist das sicher kein Problem. Fly hard!







Bienen-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlost MAN!AC eine coole Nintendo-64-Konsole im "Buck Bumble"-Design plus einem "Buck Bumble"-Spiel.
Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Welcher Hit machte die Spieleschmiede Argonaut weltweit bekannt?

A) Starwing (Super Nintendo)
B) Shadow of the Starfox (Mega Drive)
C) Crocomania (Playstation)

Cybermedia Verlag
Bienen-Verlosung
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. April '99

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Beetle Adventure Racing

Electronic Arts für Nintendo 64, ab April im Handel



Folgenloser Beetle-Crash: Das kecke Rundauto durchbricht Straßensperren und lernt so Abkürzungen kennen.



VW, das ideale Gefährt für Indy und Lara? Auch im tiefsten Dschungel kennt der Beetle keine Traktionsprobleme.

N64 Ab durch die Mitte: Mit peppigem Retro-Design und hohem Preis soll die Reinkarnation des altehrwürdigen Käfers trendige Zeitgenossen ans Steuer locken – bisher geht die "New Beetle"-Rechnung zumindest in Deutschland noch nicht ganz auf. Da kann es sicher nicht schaden, das hypermoderne





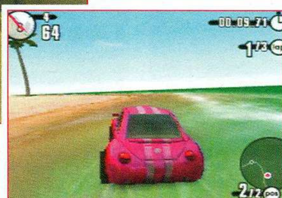
Viva Las Vegas: Das hippe Freizeitmobil kreuzt im Championship-Modus mit qualmenden Reifen um die ganze Welt.

Marketing-Image auch in Spieleform zu vermitteln, und so tuckert das PS-Ei schon bald in seinem eigenen Spiel um den Block. Realismus wird beim "Beetle Adventure Racing" allerdings kleingeschrieben: Ihr holpert quer durch Einkaufszentren, die Historien-Kultstätte Stonehenge oder um Vulkankrater herum. Sogar einen Dino bekommen eifrige Beetle-Fahrer zu Gesicht – sollte etwa (gegen geringen Aufpreis) ein Zeitreise-Extra erhältlich sein? Um beim Wettbewerb gegen gewitzte CPU-Käfer zu gewinnen, haltet Ihr auf den Kursen nach Punkte-Boni Ausschau – ein Segen für Euer Grand-Prix-Konto.

Einen Zusatznutzen haben diese Boni übrigens auch: Eifrige Sammler schalten damit im Championship-Modus Cheats und weitere Extras frei. Benötigt Ihr dagegen einen kraftvollen Geschwindigkeits-Schub, rast Ihr auf "Nitro"-Kisten zu – mit diesem Kick überspringt Ihr sich schließende Zugbrücken und klaffende Abgründe im Naturpark.

Für eine Handvoll Beetles: Vier Käfer kämpfen um Ehre und Extras beim "Beetle Battle".

Der "Abenteuer"-Aspekt unterscheidet "Beetle" von anderen N64-Rennspielen: Jede Menge Abkürzungen, versteckte Bereiche und Geheimräume erleichtern Profis nicht nur das eigentliche Rennen, sondern laden auch zum Erkunden ein. Wer nur auf den vorgegebenen Wegen fährt, verpaßt deshalb die Hälfte des "Adventure Racing"-Spaßes. Noch härter geht's beim "Beetle Battle"-Modus zur (runden) Sache: Hier balgen sich bis zu vier Neo-Käfer in neun Arenen um Marienkäfer-Symbole, die dem Besitzer Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten verheißen. Natürlich verbeult Ihr Euren Kumpels nicht gleich die Karosse, vielmehr dreht Ihr per Extra das ganze Bild auf dem Kopf oder zieht ihm mit diebischer Freude eines seiner Marienkäfer-Icons ab.



Ausflug an die See: Hier duelliert Ihr Euch mit einem CPU-Käfer, der schon über alle Stranddünen ist...



Entwickelt wird "Beetle Adventure Racing" in einer Kooperation zweier bewährter Teams: Paradigm machte bereits mit "Pilotwings" und "F1 World Grand Prix" Furore, Electronic Arts ist durch die "Need for Speed"-Serie ein Begriff. "Beetle" beeindruckt denn auch technisch: Der spärliche Nebel wird nur dichter, wenn Ihr einen Nebelwerfer gegen Konkurrenten einsetzt, und auch im Vierspieler-Modus düsen die Käfer flott durch die Gegend. Wem der Original-Beetle für ca. 35.000 Mark zu teuer ist, darf sich auf das schmucke Cartoon-Rennen freuen!



Zwischenfall im Dorf: Auf der Jagd nach Extra-Kisten rammt Ihr herumstehende Fässer, Euer weißer Gegner flitzt vorbei...

Mission: Impossible

Infogrames für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Rundblick durch die Empfangshalle der Botschaft: Im fertigen Spiel tummeln sich hier die Partygäste.



Auch der Chefsessel steht schon im Büro des Polizeipräsidenten: Später wird Ethan hier festgehalten und verhört.

PS Ein berühmter Geheimdienst wie der IMF macht keine Pause: Ein halbes Jahr ist es her, daß wir Infogrames' Agentenabenteuer "Mission: Impossible" für das N64 unter die Lupe nahmen (MAN!AC 10/98), jetzt arbeitet man an einer generalüberholten Playstation-Umsetzung. Das Grundkonzept bleibt allerdings gleich: Als IMF-Profi Ethan Hunt löst Ihr fünf komplexe Missionen, indem Ihr mit Geschick, Feuerkraft und Kombinationsgabe nacheinander einzelne Missionsziele löst. So sucht Ihr in Lagerhallen nach versteckten Schlüsseln, plaziert Rauchbomben im Lüftungsschacht oder seilt Euch in einen mit Laserbarrieren gespickten Geheimraum ab (siehe links) – Filmfans wissen bereits, was Sache ist!

Die N64-Version von Ethans Abenteuern war alles andere als ein Schnellschuß: Die Fertigstellung des Spiels schluckte mehr Zeit als das Aufspüren einer Wanze im Heuhaufen, und so verstrichen zwischen Ankündigung und Fertigstellung des Spiels satte drei Jahre. Viele Probleme, die den Infogrames-Programmierern in Lyon/Frankreich graue Haare bescherten, fallen allerdings bei der Playstation weg: Ellenlange Texte, mit denen Euch das N64-HQ mehr schlecht als recht in die einzelnen Missionen einwies, oder Plaudereien mit verschiedenen Personen werden Euch nun direkt von CD vorgelesen – das ermöglicht auch "echten" deutschsprachigen Funkkontakt, der unmöglich aufs N64-Modul paßte. Natürlich profitiert auch die Soundqualität von der CD: Ihr tarnt, täuscht und tötet zu den famosen Klängen des Original-Filmsoundtracks.

Weitere Boni sind neue Video-Intros, die die Vorgeschichte einzelner Aufgaben erzählen, und neue Zwischensequenzen, die komplett in der Spielgrafik gehalten sind. Apropos Grafik: Bisher sind nur wenige Örtlichkeiten per Editor fertiggestellt, und es lassen sich noch keine Polygonfiguren blicken. Doch schon jetzt zeigt sich, daß mit der stark kritisierten, verwaschenen N64-Optik auf der Playstation Schluß ist: Konturen bleiben scharf und Texturen wirken trotz offensichtlicher Pixel detailreicher. Der größte optische Unterschied ist das Verschwinden störender Nebelwände: Auf der Playstation habt Ihr mehr Übersicht, die Szenarien wirken realer. Das bemerkt Ihr besonders in Freiluft-Abschnitten wie dem sibirischen Waffenlager zu Beginn. Entwickelt wird die Playstation-Version von "Mission: Impossible" übrigens nicht in Frankreich, sondern in Deutschland: Das Team von "X-Ample Architectures", das im Auftrag von Infogrames die Umsetzung betreut, schickte zuletzt den Kampfhubschrauber "Viper" auf die Baller-Reise.

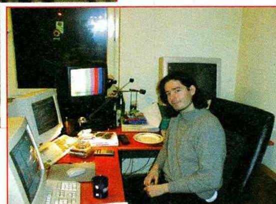
Infogrames knüpft an die neue Version große Hoffnungen: Das N64-Original von "Mission Impossible" ging allein in Deutschland über 100.000 Mal (weltweit: 1,6 Millionen) über die Spiele-Theken – aufgrund der Playstation-Verbreitung ist ein ähnlicher Erfolg für die CD-Version durchaus möglich.



Die Waffenhändler von nebenan: Auf seinen Abenteuern begegnet Ethan vielen sympathischen Leuten.



"Tunnel B1"? Diese Militäranlage wird von bläulichen Scheinwerfern beleuchtet. Beachtet die Sichtweite!



"X-Ample"-Chef Michael Büttner beim Morgentee: Zumindest eine Kaffeetasse erinnert an vergangene "Ocean"-Zeiten.







Intros exklusiv für die Playstation: Im Gegensatz zum Nintendo 64 wird der 32-Bit-Ethan auch durch neu gerenderte Videosequenzen in die Mission eingewiesen.

NEWS

Tony Hawk's Pro Skater

Activision für Playstation, ab Sommer in Deutschland



Da staunt der Laie: Schwungvolle Grabs wie der "180 Madonna" schlagen sich in Punkten nieder!



Activisions Senior Vice President Mitch Lasky bringt das Ziel auf den Punkt. Die Verpflichtung von Skate-Superstar Tony Hawk für Activisions Skateboardspiel kommentierte er mit den Worten: "Pro Skater soll ganz und gar Tonys typischen Stil widerspiegeln – eine geballte Kombination aus Akrobatik und technischer Präzision. Mit Aktionen wie Kick-Flips und Crooked Grinds wird das Spiel jeden in den Bann ziehen, der jemals davon geträumt hat, auf einem 32x9-Inch großem Stück Holz durch die Luft zu fliegen."


Es gibt keine Hindernisse: Profis boarden sogar hier!

Nun gut, wir wollen nicht anzweifeln, daß US-Entwickler Neversoft ("Apocalypse") sich bemüht, jeden noch so exotischen Skate-Trick auch in dieser Simulation verfügbar zu machen. Immerhin stehen Euch mit dem innovativen Combo-System mehrere hundert Griff- und Flipkombinationen zur Verfügung. Doch das Konzept von "Pro Skater" beschränkt sich nicht auf langweilige Halfpipe-Exzesse.


Ein "Wheelflip" gehört zu den leichtesten Aufgaben.

Dank der technischen Erfahrung der Entwickler rollt Ihr nämlich kreuz und quer auf direkt von der CD gestreamten, riesigen Gebieten herum, die Ihr in der Realität besser meidet. Denn ob es Eurer Gesundheit bekommt, wenn Ihr mitten durch belebte Einkaufszentren rast, die Autobahn besucht oder die Verladeaktionen im Hafenbereich stört, sei mal dahingestellt. Neben Stunts und Griffen seid Ihr auch eingeladen, versteckte Bereiche zu entdecken und alle möglichen Abzweigungen auszuprobieren.


Punkte oder Zeit: Je nach Schwierigkeit gibt's Belohnung!

Highlight ist der Career-Modus, bei dem Ihr als unbeschriebener Skater-Laie auf dem Weg nach ganz oben rollt. Das geht allerdings nur mit finanzstarken Partnern – also bemüht Euch, bei Wettbewerben anwesende Sponsoren zu beeindrucken und entsprechende Verträge an Land zu ziehen.


Nur nicht naß werden: Vorsicht am Rande des Mini-Sees...

Spielt Ihr zu zweit, kämpft Ihr im Duell um "Style-Points": Wer eleganter und abwechslungsreicher agiert, gewinnt. Wer dadurch in Rage kommt, klickt sich anschließend ins "Tag-Match": Hier werden aus den einstmals trendbewußten Skatern plötzlich wutentbrannte Gladiatoren, die sich gegenseitig von der Strecke schubsen.



UEFA Champions League

Eidos für Playstation, ab Frühjahr in Deutschland



Glanzparade unter Flutlicht: Bayern-Torwart Olli Kahn stemmt sich gegen die Bröndby-Pleite.



Nachdem EA die Sesselsportler jedes Jahr mit den offiziellen FIFA- und WM-Produkten beglückt, und das letzte seriöse Auftreten der deutschen Nationalmannschaft bei der Europameisterschaft von Gremlin umgesetzt wurde, nehmen sich nun Eidos und Silicon Dreams der letzten Lizenzlücke an: In "UEFA Champions League 98/99" versucht Ihr, den wichtigsten Pokal auf europäischer Vereinsebene zu erobern.


Bei Eckbällen peilt Ihr den Zielbereich genau an

Schon der Vorspann mit der offiziellen Hymne führt Euch stimmungsvoll in den Wettbewerb ein, bevor Ihr Euch mit einem Freundschaftsspiel aufwärmt oder gleich gegen Europas Eliteclubs antretet. Der Spielplan hält sich exakt an die Gruppen und Termine des laufenden Wettbewerbs: Bei den 24 Mannschaften, die mit allen Originalspielern und in individuellen Stadien antreten, sind aus Deutschland also nur Rekordmeister Bayern München und die Otto-Hochburg Kaiserslautern dabei. Um die Anzahl der verfügbaren Teams aufzustocken, dürft Ihr außerdem zu Einzelmatches mit allen bisherigen Siegern der Champions League bzw. des Vorgängerpokals antreten.


Auch das Münchener Olympiastadion ist als Spielort dabei

Die hochauflösende Grafik ist erfreulich detailreich: Die Stadien bringen die Stimmung des jeweiligen Spielorts gelungen rüber, bei tiefstehender Sonne liegen sogar Teile des Feldes im Schatten. Freistehende Spieler machen auf sich aufmerksam, bei der Bandenwerbung entdecken Zuschauer auch die Symbole von Champions-League-Sponsor Sony. Mit gezielten Flachpässen oder hohen Flanken zu den intelligenten CPU-Mitspielern treibt Ihr den Ball nach vorn, während Ihr die Abwehr individuell zu Mann- oder Raumdeckung verdonnert. Auch der Torwart gab sich in unserer Vorabversion keine Blöße. Details wie Abseitsfalle oder Stimmungslage des Schiedsrichters lassen sich in einem Menü nach Belieben einstellen.


In der Wiederholung analysiert Ihr die Abwehrmängel


Vor dem Spiel verteilt Ihr die Deckungsaufgaben

Zwei Spieler dürfen gegeneinander antreten, ein Vierspieler-Modus ist derzeit nicht geplant.





Blutspur Kinderzim

Videospiele werden immer realistischer – zur Freude der Käufer. Geht es hingegen nach deutschen Jugendschützern, soll die lebensechte Darstellung von Gewalt aus den Videospielen verschwinden.







Ein tolles Spiel, aber übertrieben brutal. Activisions Ninja-Action "Tenchu" ist nicht für Kinderhände geeignet.

Ihr steht in einem dunklen Gang, als plötzlich ein angefaulter Zombie um die Ecke schlurft. Er kommt Euch bedrohlich nahe, Ihr streckt ihn mit zwei Schüssen aus der Schrotflinte nieder. Doch als Ihr am leblosen Körper vorbeigehen wollt, packt der Untote blitzschnell zu und verbeißt sich in Euren Fuß. Ein wütender Tritt mit Eurem Stiefel läßt den Zombie-Kopf zerplatzen, Blut spritzt in alle Richtungen...
Eine Szene aus dem (nicht indizierten) Action-Adventure "Resident Evil", eines der meistverkauften Playstation-Spiele. Solch detaillierte Gewaltdarstellungen sind in heutigen Computer- und Videospielen die Ausnahme, doch gerade brutale Spiele stehen in allen Verkaufscharts ganz weit oben. Vor allem im PC-Bereich erschienen mit „Unreal", „Half-Life" (indiziert) und „Sin" (indiziert) in wenigen Monaten gleich drei Ego-Shooter, die mit Schockeffekten, Zerstückelungen und Blutbädern den Käufer locken.
Die genannten Titel haben zweifellos noch andere Qualitäten und wurden in der Fachpresse mit hohen Wertungen bedacht. So ist die Künstliche Intelligenz der Gegnerscharen hoch, im Endeffekt reduzieren sich die Spiele aber auf den Kampf Mensch gegen Maschine. Ohne die schonungslose Gewaltdarstellung wären diese Spiele für viele Kunden uninteressant.
Der Anspruch von Filmemachern und Spiele-Entwicklern ist vergleichbar: Sowohl Kinofilme als auch Videospiele sollen das wirkliche Leben so realistisch wie möglich wiederspiegeln. Ein Filmregisseur kann durch Bildschnitte und die Wahl der Kameraeinstellung genau bestimmen, welchen Grad an Gewalt

"Bei 3D-Shootern geht es nicht ohne Gewalt." Lesermeinung

"Wenn Eltern nicht in der Lage sind, ihre Kinder vor Gewalt-, Porno- und Nazi-Zeugs zu bewahren, kann die BPjS schon gar nichts ausrichten." Lesermeinung

MODIFIZIERT

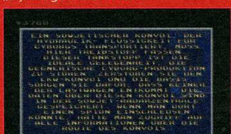


Turok: In "Turok" wurden aus menschlichen Kriegern blutarme Blechkameraden. Beim zweiten Teil ging Acclaim differenzierter vor: Eure Gegner sehen unverändert aus, verlieren aber keine Körperteile. Blut und Todesanimationen bleiben Euch erspart/verwehrt, einige Waffen wurden ebenfalls verändert.



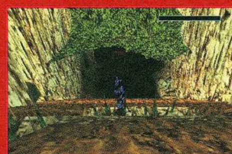


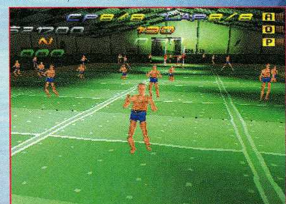
Command & Conquer: Auch bei "C&C" wurden aus humanoiden Soldaten kybernetische Kampfmaschinen. Sichtbar wird dies durch fehlendes Blut und Todesschreie. In Zwischensequenzen, ist nur noch von „Cyborgs" die Rede.





Tomb Raider 3: Durch die Adern der deutschen Lara fließt in "Tomb Raider 3" blaues Blut. Das Spiel ist harmlos, trotzdem ging Eidos auf Nummersicher. Unter Wasser blutet Lara auch in der deutscher Version rot.

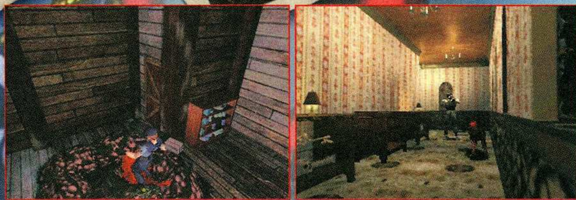




"Carmageddon" ist für den PC indiziert – nach aktueller Gesetzesauslegung sind dementsprechend auch die angekündigten Playstation- und N64-Versionen auf dem Index.

im
mer




Gewaltig: "Resident Evil" ist nichts für schwache Nerven, Spannung kommt vor allem durch kluge Kameraeinstellungen und plötzlichen Feindkontakt auf. Blut gibt´s aber auch...

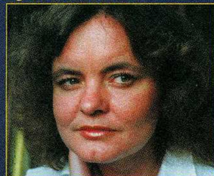
"Die BPjS sollte alle schlechten Spiele indizieren!" Lesermeinung

der Betrachter zu sehen bekommt. Bei Spielen aus der Ego-Perspektive ist dies nicht möglich, Ihr seht die Auswirkungen Eures eigenen Tuns; durch einen Knopfdruck bestimmt Ihr, ob Blut spritzt und Körperteile wegfliegen.

In Deutschland schieben strenge Jugendschutzbestimmungen dem Erfolg von Gewaltspielen einen Riegel vor. Geht es nach deutschen Jugend-

BPjS

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) analysiert seit 1954 Videofilme, Computer- und Videospiele, CD-ROMs, Printmedien, Tonträger und Online-Angebote auf jugendgefährdende Inhalte. Wir unterhielten uns mit der Vorsitzenden der BPjS, Elke Monssen-Engberding.


Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjS

? Viele indizierte Spiele aus den 80er-Jahren würde heute aufgrund der primitiven Darstellung niemand mehr als jugendgefährdend ansehen. Warum werden die Indizierungen nicht zurückgenommen?

In der Vergangenheit wurden Indizierungen auf Antrag des Herstellers aufgehoben, wenn eine Jugendgefährdung nach aktueller Rechtsprechung nicht mehr gegeben war. Viele Indizierungen aus C64-Zeiten wurden aber wegen Ausländerfeindlichkeit und des Aufrufes zum Rassenhaß durchgeführt, da spielt der Realitätgesgehalt der Darstellung keine Rolle.

? Welche weiteren Kriterien führen noch zur Indizierung eines Videospiels?

Indizierungsgründe sind z.B. die vorrangige Aufgabe des Spielers, Menschen zu töten. Wenn Blut fließt oder Gliedmaßen abgeschossen werden können, führt dies ebenfalls zu einer Indizierung.

? Wer überprüft denn, daß in den Händlerregalen keine indizierten Spiele stehen.

Im Rahmen regelmäßiger Kontrollen durch die Polizei werden die Angebote der Kaufhäuser und Fachgeschäfte auf indizierte Spiele überprüft.

? Die meisten indizierten Spiele waren ja für eine gewisse Zeit frei erhältlich, bis sie indiziert wurden. Die USK überprüft zwar Spiele schon vor dem Erscheinen, hat aber nur eine Empfehlungs-Funktion. Wieso dieses unverständliche nebenher von USK und BPjS?

Das eine hat mit dem anderen nichts zu tun. Die USK ist eine freiwillige Selbstkontrolle der Spiele-Industrie, die den Eltern eine Empfehlung bietet. Die BPjS dagegen ist eine Bundesbehörde. Würde die BPjS schon vor der Veröffentlichung indizieren, wäre dies Zensur.

? Im internationalen Vergleich werden in Deutschland mit Abstand die meisten Spiele indiziert. Halten Sie die strengen Jugendschutzbestimmungen hierzulande für angemessen?

Ja, absolut.

? Sehen Sie die Gefahr, daß deutsche Jugendschutzbestimmungen durch eine europäische Gesetzgebung aufgeweicht werden?

Natürlich müssen wir gemeinsame Richtlinien für alle EU-Staaten erarbeiten. Trotzdem werden weiterhin nationale Besonderheiten berücksichtigt. Z.B. sind neonazistische Publikationen und Veröffentlichungen über die sogenannte "Holocaust-Lüge" nur in Deutschland verboten. Diese absolut gerechtfertigten Verbote werden hierzulande weiterhin gelten, da bin ich sicher.

INDIZIERT



PS Resident Evil 2: Während der Vorgänger der Indizierung entging, wird Capcoms zweiter Zombie-Horror Minderjährigen vorenthalten. Zu viel Gewalt, zu wenig Rätsel – so die Begründung der BPjS. Außerdem schießt Ihr in manchen Szenen auf Menschen.



Time Crisis: Fadenkreuz-Shooter mag die BPjS überhaupt nicht. Durch die verwendete Lightgun wird der "Tötungsvorgang" noch realistischer simuliert.



N64 Goldeneye: Erschien nie offiziell in Deutschland, dafür landete gleich die englische PAL-Version auf dem Index. Dem Agentenabenteuer wurde zum Verhängnis, daß James Bonds Gegner traditionell Menschen und keine Cyborgs oder Aliens sind.



Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine Kontrollinstanz der Software-Industrie und vergibt Altersempfehlung für freiwillig eingereichte Titel. Christine Schulz (USK-Fachbereich) und Peter Gerstenberger (USK-Leitung) standen uns Rede und Antwort.


Christine Schulz (USK-Fachbereich)

Das Einreichen eines Spieles zur USK-Prüfung geschieht freiwillig. Wie zufrieden sind Sie mit der Akzeptanz in der Industrie?

Keine der Firmen muß bei der USK Spiele präsentieren. "Selbstkontrolle" meint ja gerade: Mit guten Gründen einreichen, obwohl es keine Freigabe- oder Vorlagepflicht gibt. Das machen etwa 90% der Firmen, umsatzbezogen für den PC-Markt, und 60% bezogen auf Konsolen. Leider beteiligt sich Nintendo bisher an keiner Selbstkontrolle im nationalen Rahmen. Das stützt in Deutschland eher diejenigen argumentativ, die sich für „Freigabe" per Gesetz, also für hoheitlichen Akt statt Selbstverpflichtung engagieren.

Meinen Sie, daß eine fehlende USK-Alterseinstufung auf der Verpackung dem Käufer überhaupt auffällt?

In Ihrer Frage klingt eine gewisse Skepsis mit, sicher nicht ganz unbegründet. Natürlich drehen Kinder und Jugendliche oder auch junge Erwachsene nicht bis zum Schwindligwerden die Verpackungen, um nach unserem Sticker zu suchen. Das tun nach unserer Erfahrung eher Eltern mit gezieltem Kaufwillen, der sich auf ein Computerspiel für die Kinder richtet. Oder auch Erwachsene, die mit Kindern in Freizeiteinrichtungen arbeiten. Wir haben die meisten diesbezüglichen Anfragen zu Nintendo-Spielen, weil aufgefallen ist, daß dort mehrheitlich keine USK-Sticker drauf sind. Also wenn ich danach suche, fällt der fehlende Sticker sicher auf.

Welchen Sinn macht es aus Sicht des Jugendschutzes, ein Spiel mit der USK-Einstufung "Ab 18" zu indizieren?

Die USK 18 ist als Orientierung an sich eindeutig. Sinn einer Indizierung war historisch immer, Zugänge zu verhindern oder wenigstens zu erschweren. Dahinter stand die gute Absicht, Kinder und Jugendliche von bestimmten Bereichen der Gesellschaft abzuschirmen. Der gesetzliche Jugendschutz hat auch eine Vorstellung und Spruchpraxis, was an Computerspielen „sozialethisch desorientierend" wirkt. Mit dieser Wirkungsannahme begründet er Rechtsfolgen wie Werbeverbot, Verbot des Vertriebs über den Versandhandel, Garantie der Abgabe an Menschen über 18 Jahren. Zugänge zu Werbung und Vertrieb zum Beispiel werden sich im Zeitalter vernetzter Welten zukünftig wohl nur mit erheblichem Aufwand beschränken lassen. Und die Frage ist, ob die Gesellschaft das politisch überhaupt will. Eltern können zudem in der Indizierung einen Autoritätsbeweis finden, der eigene Medienerfahrung im Blick auf Computerspiele ersetzt und sie der Erfahrungswelt der Kinder insofern nicht näher bringt. Fast alle sehen fern und haben eine Meinung. Daß fast alle spielen, wird so keiner behaupten. Die USK 18 soll ein Ausrufezeichen sein, kein Punkt.

Warum sind "brutale" Spiele so beliebt?

Bei brutalen Spielen liegt die Faszination in ihrer Schnelligkeit und Realitätsnähe. In diesem Genre gab es in den letzten Monaten interessante Entwicklungen, z.B. "Unreal" und "Half-Life". Wir denken, daß die Begeisterung für sie besonders in der zunehmenden Intelligenz sowohl der Gegner als auch der Spielidee liegt. Eine Freund/Feind-Kennung, zunehmende Kommunikations- oder Dialogmöglichkeiten, Komik, flüssiges Gameplay, beeindruckende Grafik fördern ja schließlich auch die Realitätsnähe. Aber es gibt bestimmt auch Freaks, die sich nach realistischen Sterbesimulationen sehnen und für die "Splattern können" ganz wichtig ist zum begeisterten Hineinversetzen in das Szenario. Oder nicht?

In anderen Ländern sind die Altersempfehlungen weitaus großzügiger als bei uns. Haben Jugendliche in Großbritannien oder den USA eine stabilere Psyche?

Das scheint eher daran zu liegen, daß in den verschiedenen Kulturen der Konsens im Blick auf "Zumutungen" (Was gilt für welche Altersgruppen als zumutbar, weil altersgerecht und gesellschaftsverträglich) historisch entstanden und deshalb verschieden ist. In den USA bekommt auch der Präsident öffentlich eher ein Problem mit Sex als mit Gewalt. In Deutschland haben wir aus geschichtlichen Gründen eher Probleme mit gewaltträchtigen Szenarien. In den Niederlanden hat man, auch im Blick auf Jugendliche, kein Problem mit "einfacher" Pornographie. Verschieden sind aber auch die Systeme der Altersgruppen, die überhaupt zugrunde gelegt werden, und die Kriterien der „Eignung". Auf den Verpackungen läßt sich das ja nachvollziehen. Wir überlegen zur Zeit auch, ob unsere Altersgruppen dem Medium und seiner Nutzung noch hinreichend gerecht werden. Aber auch dann bleibt ja im Vergleich zu anderen Ländern ein Unterschied. Auch in Großbritannien und in den USA machen Erwachsene den Jugendschutz. Im Blick speziell auf Gewaltszenarien im Computerspiel werden Tabus und Gefühle aber scheinbar nicht derart verletzt wie in Deutschland.

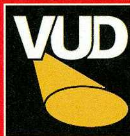

Peter Gerstenberger (USK-Leitung)


Ohne ein wenig Gewalt kommen auch Highlights wie "Metal Gear Solid" nicht aus

schützern, schießt Ihr in Videospielen nur auf seelenlose Cyborgs und Zombies, die sich nach ihrem Tod spurlos in Luft auflösen. Das Töten von Menschen ist Haupt-Indizierungsgrund bei Videospielen. Indiziert bedeutet, daß das Spiel von der BPjS (siehe Kasten) überprüft und sogeannte „jugendgefährdende Inhalte" entdeckt wurden. Unter diesem Begriff sind Inhalte zusammengefaßt, die auf Kinder und Jugendliche "ethisch und moralisch desorientierend" wirken. Dazu gehören brutale Gewaltszenen, die Verherrlichung der Nazi-Ideologie, Aufruf zum Rassenhaß, Kriegsverherrlichung und -verharmlosung sowie "sexualethisch desorientierende Medien", sprich Pornographie.

Für ein Videospiel bedeutet eine Indizierung, daß es Minderjährigen nicht mehr zugänglich gemacht werden darf. Der Verkauf oder Verleih in Geschäften, zu denen auch Kinder und Jugendliche Zutritt haben, ist ebenso verboten wie der normale Verkauf über den Versandhandel.

> **"Ohne Internet-anschluß und Zugriff auf ausländische Zeitungen ist ein indizierter Titel praktisch nicht existent."** Lesermeinung



Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) ist der Industrieverband für Entwickler, Hersteller, Publisher, Distributoren und Lizenznehmer von Unterhaltungssoftware für Konsolen, PCs und das Internet. Seine Aufgabe ist die Förderung und Wahrnehmung der Interessen seiner Mitgliedsfirmen auf nationaler und internationaler Ebene. MAN!AC sprach mit den Geschäftsführern des VUD, Hermann Achilles und Ronald Schäfer, über den Jugendschutz in Deutschland.

Wieviel Prozent der deutschen Softwareentwickler sind Mitglied im VUD?

Hier eine Prozentzahl zu nennen, ist nicht möglich, da uns die Gesamtzahl der deutschen Entwickler nur ungefähr bekannt ist. Das in den letzten Jahren ständig verbesserte Leistungsangebot des VUD bietet allen Mitgliedern eine Vielzahl von Vorteilen.

Wie zufrieden sind Sie mit der Akzeptanz?

Wir sind sehr bestrebt, weitere Entwickler für den Verband zu gewinnen. Gerade im Hinblick auf die laufenden Gesetzgebungsverfahren (Lizenzregelungen, Urheberrecht etc.) ist ein umfassender und regelmäßiger Informationsfluß unabdingbar. Hierfür ist der Verband die ideale Plattform.

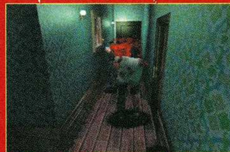
Sind Ihre Mitglieder verpflichtet, Ihre Produkte der USK zur Alterseinstufung vorzulegen oder geschieht dies freiwillig?

Bei diesen Restriktionen ist es verständlich, daß immer mehr deutsche Publisher indizierungsgefährdete Spiele für den deutschen Markt zurechtschneiden oder gar nicht erst veröffentlichen. Nur mit dem Verkauf an Erwachsene ist an Gewinnerzielung nicht zu denken. Denn nur die wenigsten Kunden erfahren überhaupt, daß besagter Titel existiert: Werbung für indizierte Produkte ist untersagt, die Berichterstattung in den Medien stark beschränkt. Schreibt MAN!AC Test oder Preview eines indizierten Spiels, kann man uns im weitesten Sinne „Anpreisung" vorwerfen. Dieses Vorgehen führte in der Vergangenheit schon zu Beschlagnahmungen von kompletten Auflagen, geschehen 1995 beim inzwischen eingestellten „Amiga Joker", der das berüchtigte „Mortal Kombat 2" getestet hatte. Wie Oberstaatsanwalt Jörg Hillinger von der Staatsanwaltschaft Augsburg mitteilte, dürfen wir nur in Ausnahmefällen (wie diesem Hintergrundartikel) den Titel nennen und Fotos veröffentlichen.

Durch die strengen Richtlinien wird nicht nur der Verkauf indizierter Spiele an Minderjährige verhindert, sondern auch die Informationsbeschaffung von Erwachsenen stark eingeschränkt. Selbst wenn diese, z.B. über die BPjS-Liste, doch von einem indizierten Spiel erfahren, haben sie keine Möglichkeit, sich durch unabhängige Testberichte ein Bild von der Qualität des Spiels zu machen. Es sei denn, sie lesen ausländische Fachmagazine oder Online-Tests – auch Minderjährigen stehen diese Quellen offen. Deshalb scheint die Wirksamkeit der aktuellen Maulkorb-Regelung fraglich. Eine Altersempfehlung mit rechtlicher Bedeutung wäre wohl sinnvoller als Indizierungen, die in der Praxis einem Verbot gleichkommen.

Welchen Schaden sogenannte „jugendgefährdende Inhalte" wirklich in der Psyche von Kindern und Jugendlichen anrichten, konnten auch Forschungsarbeiten und Verhaltensstudien nicht eindeutig klären. Während Befürworter strenger Jugendschutzbestimmungen von der „Gefahr der Abstumpfung" und "moralischer Desorienteierung" reden, halten Gegner mit Argumenten wie „Demokratie-feindlich" und "staatliche Gewaltverharmlosung" dagegen. *ts*

GERADE NOCH ENTKOMMEN



SA PS **Resident Evil:** Trotz hohem Blutgehalt und Enthauptungs-Schüssen nicht indiziert. Grund: Ihr schießt nicht auf (lebende) Menschen, das Lösen von Rätseln steht im Vordergrund.



PS **Tenchu:** "Blutige Ninja-Action mit hohem Bodycount" (Testzitat Winnie). Obwohl das Blut aus der Glotze spritzt, ist Activisions "Tenchu: Stealth Assassins" auch für Minderjährige erhältlich.



N64 PS **Nightmare Creatures:** Hier hätte sich niemand über eine Indizierung gewundert: Faulige Zombies und wilde Bestien metzelt Ihr schwertschwingend nieder.

"Es sind doch Spiele, nicht die Realität, ich verletze niemanden." Lesermeinung





Zu brutal: Virgins "Thrill Kill" ist fertig, wird aber vom neuen Besitzer Electronic Arts nicht veröffentlicht – aus Sorge um das Image.



"Gewalt darf nicht verharmlost, sondern muß realistisch dargestellt werden." Lesermeinung

Jedem Mitglied des VUD wird vor seinem Beitritt die Satzung vorgelegt. Hierin „verpflichten" sich unsere Mitglieder, alle Produkte der USK vorzulegen! Dazu sollte man wissen, daß der Anbieter mit der Prüfung durch die USK auch seiner Sorgfaltspflicht, besonders im Hinblick auf mögliche Verstöße gegen geltendes Strafrecht nachkommt!



Ronald Schäfer, Geschäftsführer des VUD

?! Was halten Sie als Vertreter der Software-Industrie von den geltenden Jugendschutzbestimmungen in Deutschland? Im Vergleich mit anderen Ländern könnte man ja fast von einem Wettbewerbsnachteil sprechen.

Jugendschutzbestimmungen sind kein rein deutsches Phänomen. Sie sind nicht willkürlich entstanden, sondern haben ihren Ursprung in kulturellen, geschichtlichen oder gesellschaftlichen Besonderheiten. Inwieweit die geltenden Bestimmungen heute noch sinnvoll erscheinen und auf die neuen Medien umzusetzen sind, ist Teil einer ständigen Diskussion, in der sich der Verband mit den zuständigen Gremien (Bundesprüfstelle, Jugendämter, Politik, Staatsanwaltschaften usw.) auseinandersetzt. Wir stellen mittlerweile fest, daß mit dem immer besseren Verstehen des neuen Mediums viele Emotionen aus den Diskussionen herausgenommen werden. Besonders das Thema Gewalt ist in unserer Gesellschaft von hoher Bedeutung und prägt die Auseinandersetzung. In den USA z.B. spielt das weniger eine Rolle, dafür bringen dort Sex und Erotik Einschränkungen für Werbung und Vertrieb.

?! Brutale Spiele wie "Unreal", "Half Life" oder "Sin" führen im Ausland die PC-Verkaufscharts an, auch in Deutschland sind sie beliebt. Woran liegt das Ihrer Meinung nach?

Das ist ein Punkt, mit dem sich in vielen Ländern zunehmend wissenschaftliche Studien befassen. Das Rezipieren interaktiver Unterhaltung und deren Wirkung auf den „Spieler" ist nur in Teilen mit dem Konsum von Film bzw. Video vergleichbar. Die Untersuchungen befassen sich auch mit der Frage, warum überhaupt Gewalt so häufig in Spielen vorkommt.



Hermann Achilles, Geschäftsführer des VUD

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Stützpunkthändler
JBI-Games
Kellereigasse
97616 Bad Neustadt



SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA

Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95
V2 TEAM SET (MÄRZ)	149,95
V2 FIRESTORM (MÄRZ)	89,95





239,-

PLAYSTATION

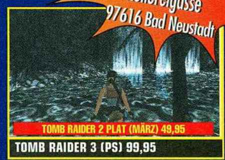
SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN	29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)	19,95
ORIG SONY CD-CASE	29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL	84,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANS.)	19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.)	59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)	29,95



MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
A BUGS LIFE	89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALUNDRA	89,95
AMERICAN DEERHUNTER	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASTERIX (MÄRZ)	89,95
ASTEROIDS 3D	69,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS 89,95	
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (MÄRZ)	89,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT K.	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUST A GROOVE	89,95



BUST A MOVE 4 (MÄRZ)	89,95
C3 RACING	84,95
CENTIPEDE (MÄRZ)	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
CIVILIZATION 2 (MÄRZ)	99,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C&C 2: GEGENSCHLAG	89,95
CONSTRUCTOR	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
DEVIL DICE	79,95
DIABLO	89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89,95
DREAMS (MÄRZ)	89,95
DRIVER (MÄRZ)	99,95



EARTHWORM JIM 3D	89,95
ELIMINATOR	89,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95



G-POLICE 2 (MAI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (MÄRZ)	99,95
GLOBAL DOMINATION (MÄRZ)	89,95



GOLF PRO (MÄRZ)	94,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE (MÄRZ)	89,95
HARD EDGE (MÄRZ)	89,95
HUGO 1	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (MÄRZ)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
LEGACY OF KAIN-S. REAVER (MAI)	99,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

c.d.a cybermedia design agency

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

LIBERO GRANDE	89,95
MASTER OF MONSTERS (MÄRZ)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
METAL GEAR SOLID	99,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR S.	24,95
MONKEY HERO	89,95
MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95

Abe's Exoddus (PS) 79,95 · Monkey Hero (PS) 89,95 · TOCA Touring Car 2 (PS) 89,95 · Crash Bandicoot 3 (PS) 89,95

NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99 (MÄRZ)	89,95
NEED 4 SPEED: RENN.ASPHALT(MR)	89,95
NFL BLITZ	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99 (MÄRZ)	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL)	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	154,95


Bomberman Hero (N64) 99,95 · Rogue Squadron (N64) 109,95 · Body Harvest (N64) 94,95 · Buck Bumble (N64) 99,95

POOL HUSTLER	89,95
POOL SHARK - ACTUA POOL	89,95
POPOULOS-THE 3RD COMING (MZ)	89,95
POY POY 2	89,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ)	89,95
PRO 18: WORLD T. GOLF (MÄRZ)	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95


CASTLEVANIA 3D (APR) (N64) 139,95

PUMA STREET SOCCER (MÄRZ)	89,95
RACING SIMULATION 2 (MÄRZ)	89,95
RALLY CROSS 2 (MÄRZ)	79,95
RATS ATTACK (MÄRZ)	89,95
RC STUNT COPTER (MÄRZ)	89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL)	99,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROLLCAGE (MÄRZ)	89,95
RUGRATS 89,95	
RUNNING WILD (MÄRZ)	79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
SENSIBLE SOCCER 2000	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95
SILENT HILL (APRIL)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPORTS CAR GT (MÄRZ)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 (MZ)	79,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (MÄRZ)	74,95
T'AI FU (MÄRZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 5	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (MÄRZ)	79,95
UBIK (MÄRZ)	99,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

UEFA CHAMPIONS LEAGUE (MÄRZ)	99,95
VIRUS (MÄRZ)	89,95
WARZONE 2100 (MÄRZ)	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69,95
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
X-FILES - THE GAME (APRIL)	99,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ)	89,95
ZERO DEVIDE 2	79,95


NINTENDO 64
MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER + SUPERMARIO 64
244,-

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGER. JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (AP)	109,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CHAMALEON TWIST 2 (MÄRZ)	99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY (MRZ)	89,95


Top Gear Overdrive (N64) 109,95 · Space Station (N64) 94,95 · Micro Machines 64 (N64) 129,95 · Extreme G 2 (N64) 99,95

CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2-MYST. NINJA (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MÄRZ)	89,95
MICRO MACHINES 64	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95

ZELDA 64 (N64) 109,95


Mario Party (März)(N64) 89,95 · Banjo Kazooie (N64) 89,95

NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)	129,95
SOUTHPARK (MÄRZ)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

TUROK 2 (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
CONKER'S POCKET TALES	44,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
MEN IN BLACK	64,95
NBA JAM '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
ROGRATS (FEB)	64,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95

INKLUSIV RUMBLE-FUNKTION
Shining Force 3 (SA) 89,95 · Top Gear Rally (GBC)(Apr) 74,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
GRUNDGERÄT + BLAM MACHINEH. + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + THUNDERHAWK 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Telefon 0931/3545223 an!

Dreamcast™

SCHNÄPPCHEN MARKT

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM	49,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
CYBALL ZONE	29,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR)	49,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR)	49,95
CRIME KILLER	79,95
CROC - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
G-POLICE - PLATINUM (MÄRZ)	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49,95
MOTO RACER - PLAT. (MÄRZ)	44,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
S.C.A.R.S.	49,95
SHADOW GUNNER	49,95
SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MÄRZ)	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT.	69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
XENOCRACY	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUSSBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	94,95

Spitzenspiele- fast geschenkt

nur solange Vorrat reicht

BLAM MACHINEHEAD (SA)	19,95
BLAZING DRAGONS (SA)	19,95
CHAOS CONTROL (SA)	4,95
D (SA)	9,95
KRAZY IVAN (SA)	14,95
NBA LIVE 98 (SA)	14,95
NHL POWERPLAY (SA)	19,95
OLYMPIC SOCCER (SA)	9,95
PARODIUS DELUXE (SA)	14,95
SHELLSHOCK (SA)	24,95
STARFIGHTER 3000 (SA)	9,95
THUNDERHAWK 2 (SA)	14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

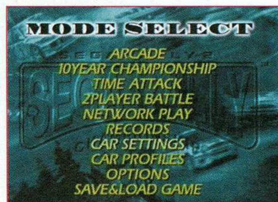
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr: UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel.

DREAMCAST DOMAIN



Schlammschlacht: Nach einer Spritztour durch den Urwald ist Euer Lancia Delta reif für die Waschstraße. Physisch demolieren könnt Ihr den Boliden aber nicht.



Alles drin, alles dran: Kaum ein anderes Rennspiel bietet Euch eine solche Vielfalt verschiedener Spielmodi.

Sega Rally 2

DC Die famose Automatenumsetzung "Sega Rally" kam Ende 1995 zu spät, um die angeschlagene Saturn-Konsole zu retten – trotz technischer und optischer Brillanz konnte Sega mit diesem Meisterwerk der Playstation kein Wasser mehr abgraben.

Im Zeichen des Dreamcast möchte der Videospiel-Pionier jetzt alles besser machen: Nur drei Monate nach dem Start der neuen Hardware liegt auch die Umsetzung des Spielhallen-Updates "Sega Rally 2" in den (japanischen) Geschäften. Wie versprochen handelt es sich dabei nicht um eine 1:1-Konvertierung, sondern um ein rundum aufgemöbeltes 3D-Rennspiel, das mit dem Automatenbruder nur noch ein paar Fahrzeugtypen und einen Teil der Strecken gemeinsam hat. Durch neue Boliden und Kursvarianten ist "Sega Rally 2" vom kurzweiligen Arcade-Spaß zum Rennspielkoloss herangewachsen: Keine andere Automatenumsetzung erreicht den Umfang und die Komplexität des Sega-Prunkstücks, lediglich eine Handvoll Konsolen-exklusiver Spiele ("Gran Turismo", "Colin McRae") hat noch mehr Grafiksets, Strecken und Fahrzeuge zu bieten.



Stadtkurse verlangen von Euch eine radikal andere Fahrtechnik als Rennen durch Schnee und Schlamm

Vier Kurse besitzt der Model-3-Automat, sechs Strecken-Typen sind´s nun auf dem Dreamcast. Alle gibt´s in unterschiedlichen Ausbaustufen, so daß Ihr unter den Terrain-Titel "Muddy" oder "Riviera" zwar immer durch die gleichen Grafikelemente fahrt, aber je nach Kursvariante mit neuen Schikanen und Kurvenkombinationen konfrontiert werdet. Dazu kommen unterschiedliche Wetterbedingungen (z.B. Schnee oder Regen) und sogar Rennen bei Nacht. Hinter dem "Arcade"-Modus verbirgt sich die kniffligste Herausforderung, selbst auf dem Normal-Schwierigkeitsgrad kommen hier nur Offroad-Profis weiter: Durch vier Rennen müßt Ihr Euch im Feld nach vorne kämpfen, wobei Euch auf jeder Etappe ein heftiges Zeitlimit im Nacken sitzt. Dieses ist in der "10 Year Championship" weitaus gnädiger – daß Ihr bereits im zweiten Rennen ins Game Over rollt, ist in diesem zweiten Spielmodus unwahrscheinlich. In der "10 Year"-Meisterschaft wird Euch außerdem jede der vier Strecken (pro Jahr) in Wort und Bild vorgestellt, und Ihr dürft vor dem Rennen Euren Wagen dem Kurs und den Wetterbedingungen anpassen. Über einfache Menüs zieht Ihr neue Reifen auf, justiert das Kurven- und Bremsverhalten Eures Boliden oder spielt am Motor herum. Sich am Ende eines Jahres zu plazieren, ist nicht so schwer wie den Arcade-Modus zu überleben; doch nur wer zum Saisonende ganz oben auf dem Siegertreppchen steht, erhält Zugriff auf frisch freigeschaltete Boliden.

"Time Attack", der dritte Spielmodus von "Sega Rally 2", erklärt sich von selbst: Auf sechzehn verschiedenen Strecken kämpft Ihr gegen ein Zeitlimit, das sich auf Wunsch auch als "Ghost Car" manifestiert.



Gute Fernsicht: Nebel wird in "Sega Rally 2" aus dramaturgischen Gründen eingesetzt, nicht um Technikschwächen zu kaschieren.



Vier der sechs Standardkurse übernahm Sega aus dem Automatenvorbild: Jeden von ihnen gibt es in unterschiedlichen Ausbaustufen, außerdem verändert das Wetter Optik, Fahrverhalten und Schwierigkeitsgrad.



Achtung, mittelscharfe Linkskurve: Neben den Warnschildern in drei verschiedenen Farben hilft Euch auch die besonnene Stimme des Co-Piloten.


Racing Show: Auf Wunsch dreht jeder der18 Rennwägen für Euch ein paar Proberunden.



Neben dem Zweispieler-Splitscreen (Bild) bietet die Automatenumsetzung auch Duellmodi via Modem

Die erste

Heimumsetzung von "Sega Rally" gilt als das bis heute beste Rennspiel für die glücklose 32-Bit-Konsole Saturn und enthält bereits viele Elemente des hier vorgestellten zweiten Teils (z.B. Beifahrer und Tuning). Mit nur

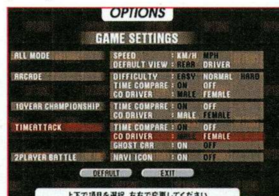


drei regulären und einem Extra-Kurs sowie zwei Standard-Fahrzeugen war "Sega Rally" vergleichsweise spartanisch ausgestattet, technisch und grafisch aber voll auf der Höhe seiner Zeit. Dieses Spiel alleine rechtfertigte Anfang 1996 der Kauf einer Saturn-Konsole. Unsere Wertung damals spricht eine klare Sprache: 89% Spielspaß!

Eine Stärke der "Sega Rally 2"-Umsetzung liegt in den Multiplayer-Modi: Der "Two Player Battle" findet immer auf einem horizontal geteilten Bildschirm statt, mittels der Network-Option besitzt jeder der maximal vier Piloten einen eigenen Bildschirm. Für deutsche Spieler kommt dieses Vierspielerduell leider noch nicht in Frage, denn "Network Play" verlangt die Modem-Anwahl eine Sega-Servers, der verschiedene Spieler miteinander verbindet. Wer in Fernost Ärger mit der Benutzerführung des Network-Spiels hat, greift zur speziellen Dreamcast-Tastatur, die deutsche Händler nur in Ausnahmefällen importieren. Glaubt man den Aussagen japanischer Spieler, klappt das Netzwerk-Feature aber ausgesprochen gut. Um fahrerische Unterschiede zwischen menschlichen Spielern auszugleichen, dürft Ihr sowohl im Zwei-Spieler-Battle, als auch beim Network-Play dem langsameren Fahrer einen automatischen "Car Boost" zuweisen. Dieser sorgt dafür, daß Anfänger nicht unaufholbar weit zurückbleiben. In allen Spielmodi stehen Euch wesentlich mehr Autos zur Verfügung als im Automatenvorbild: Das Arcade-Original kannte acht authentische Rally-Boliden der Hersteller Ford, Lancia, Mitsubishi, Peugeot, Subaru und Toyota. In der Dreamcast-Umsetzung erwarten Euch zwölf weitere "Additional Entrys", darunter auch der Renault-Klassiker Alpina sowie der relativ neue Megane des gleichen Herstellers. Es versteht sich von selbst, daß alle Fahrzeuge auch in einer Automatik-Variante erhältlich sind, die meisten gibt´s außerdem in zwei verschiedenen Getriebeversionen (z.B. mit vier oder sechs Gängen, siehe Bild oben). Arcade- und Zehn-Jahre-Modus, Two-Player-Battle und Netzwerk-Duell erstrecken sich über sechs verschiedene Landschaften: Der staubige "Desert"-Kurs entführt Euch mit seinen drei Ausbaustufen nach Afrika, die "Mountain"-Strecke läßt Euch auf drei unterschiedlichen Routen durch die italienischen Alpen brettern. In Schweden hat Sega seine drei "Snowy"-Kurse abgesteckt, das Strecken-Trio in Indonesien läuft unter der vielsagen Überschrift "Muddy" (dt. schlammig). Massig Gebäude und Asphalt gibt´s nur auf den katalonischen



Jedes "Sega Rally 2"-Auto gibt´s in mehreren Getriebevarianten – sowohl mit Automatik, als auch mit Handschaltung.



Keine Wünsche offen: Im Optionsmenü dürft Ihr sogar den männlichen Beifahrer gegen ein Mädel tauschen!



Controller-Pedanten wechseln vor dem Rennen zur Joystick-Kalibrierung in ein spezielles Options-Menü



Für Tüftler: Habt Ihr Strecke und Wetterbedingungen eingesehen, paßt Ihr das Auto über acht Menüs den Gegebenheiten an (zweites Bild von links: Bremseinstellung). Die Ich-Perspektive (Mitte rechts) läßt sich auf dem Splitscreen mit der Außenperspektive kombinieren (ganz rechts).



Der Blick ins Netzwerk-Menü verrät, warum "Sega Rally 2" mit der optionalen Dreamcast-Tastatur kompatibel ist



Bei Schnee und Eis bleiben nur Profis auf der Ideallinie. Anfänger schrammen in jeder Kurve aus der Bahn und verlieren dabei kritische Sekundenbruchteile.

"Isle"-Strecken und an der "Riviera" – letztgenanntes Ferienparadies besitzt als einzige Gegend nur eine Strecke. Also rollt "Sega Rally 2" 15 unterschiedliche Kurse auf – die versteckten "Extra Courses" nicht eingerechnet.

Die neue Vielfalt an Autos und Territorien ist erfreulich, beantwortet aber nicht die drängendste Frage aller Dreamcast-Fans: Ist "Sega Rally 2" technisch mit dem Model-3-Vorbild identisch? Definitiv nicht, auch wenn die Heimfassung optisch aufwendiger ist als jede PS-Schlacht auf der Playstation. Sowohl gelegentliches Ruckeln, als auch der deutlich sichtbare Aufbau einiger Landschaftselemente am Horizont und eine Handvoll Grafikfehler konnte Sega nicht vermeiden. Auf den Spielspaß haben die kleinen technischen Mankos aber keinen Einfluß: Über die verringerte Frame-Rate nörgeln nur ausgesprochene Pedanten. Aber auch von der Technik abgesehen führen die Rennspiele von Sega seit jeher zu einer Polarisierung: Einige Spielefans lieben das ruppige Fahrverhalten der Sega-Spiele, andere ziehen das Drift-dominierte Cruisen der Namco-Titel vor. Fakt ist, daß "Sega Rally 2" eine längere Eingewöhnungszeit benötigt als z.B. "Ridge Racer 4", dafür aber wesentlich mehr Raum für die Entwicklung Eures fahrerischen Könnens läßt. Im Gegensatz zu den Namco-Rasern kommen Sega-Piloten um die Beherrschung von Bremse (und Handbremse) nicht herum – mit Vollgas meistert Ihr nur Kurven, die Euch der Beifahrer als "easy" kategorisiert. Der sprechende Co-Pilot und die eingeblendeten Warnschilder werden auf der motivierenden Jagd nach Sekundenbruchteilen zum wichtigsten Spielelement: Nur wer die Strecke, den vom Wetter abhängigen Fahrbahnbelag sowie das Auto kennenlernt und im Zusammenspiel versteht, kommt in "Sega Rally 2" zu Erfolgserlebnissen. Wo "Ridge Racer 4" eine optimale Automatenauskopplung für Videospieleinsteiger ist, wendet sich "Sega Rally" eindeutig an den Könner, der von seinem Spiel mehr erwartet als einen möglichst hohen Schauwert. Denn die Rally-Strecken sind technisch zwar jeder "Ridge Racer"-Kulisse überlegen, bieten stilistisch aber kaum aufregende Elemente. Das gilt auch für die Akustik: Selbst den typischen Motorenhall im Tunnel hat Sega unter den Tisch fallen lassen, auf der andere Seite aber Soundeffekte aus dem Saturn-Vorgänger recycelt. Die Motorengeräusche sind der Thematik angemessen, die Musikbegleitung schwach. Größte Unterlassungssünde ist jedoch der fehlende Rückspiegel: Da Ihr im Gegensatz zu "Colin McRae" nicht alleine auf die Strecke geht, hätte das Standard-Feature moderner Rennspiele Sinn gemacht – oder ließ die Programmierung via WindowsCE für solch' technische Extras nicht mehr genügend Leistung? Ein großartiges Rally-Spiel mit beachtlicher Fahrphysik und massig abwechslungsreichen Modi, aber auch unverständlichen Schwächen – trotz Luxus-3D ist mit "Sega Rally 2" die Rennspielzukunft noch nicht angebrochen. Wir freuen uns auf den Nachfolger. *wi*



Fotorealistische Rangeleien – leider sind unsere Bildschirmfotos aufgrund technischer Probleme etwas unscharf.



Auf Knopfdruck erscheint ein komfortables Pausen-Menü – leider führt jede Wahl (bis auf Continue) zu Ladezeiten.



Datenbank der Bestzeiten und Rekorde: 81 Blöcke müßt Ihr für "Sega Rally 2" auf Eurem VMS reservieren.

SPIELSPASS 87%

SEGA RALLY

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: SEPTEMBER

Packende Offroad-Schlacht mit komplexer Steuerung, vielen Optionen und Grafik jenseits von Playstation & N 64.

DREAMCAST DOMAIN






Die Handlung spitzt sich zu: Um die magisch begabte Linear in seine Gewalt zu bringen, bedroht der größenwahnsinnige Diktator Euren Lehrmeister. Die Flucht mißlingt, Ihr folgt dem Entführer per Flugzeug auf sein Kampfschiff. Dort kommt es zur finalen Konfrontation (v.l.n.r.).

Evolution

DC Das kleine Software-Haus ESP präsentiert das erste reinrassige Rollenspiel für Segas Dreamcast. Obwohl das Science-Fantasy-Abenteuer ausschließlich japanischen Text enthält (und ein paar fernöstliche Sprach-Samples), ist es für Rollenspielkenner spielbar. Lediglich auf die Hintergrundgeschichte müßt Ihr verzichten. Aufmachung und Benutzerführung sind jedoch so übersichtlich, daß Ihr sofort loslegen könnt. Statt einer gewaltigen Oberwelt gibt's in "Evolution" nur ein 3D-Dorf, in dessen Häusern Ihr Euch mit anderen Personen unterhaltet oder Heiltränke einkauft. Ein Flugzeug vor dem Dorf befördert Euch in fünf verschiedene Dungeons. Diese Ziele jeder Expedition erinnern an die Kerker aus Konamis "Azure Dreams": In Echtzeit wuselt Ihr durch die isometrischen 3D-Gemäuer, bis Ihr eine Treppe ins nächste Stockwerk findet. Drei Elemente verlangen Eure Aufmerksamkeit: Truhen, Fallen und Monster. Letztere bemerkt Ihr dank Automap frühzeitig. Als rote Punkte werden alle Wesen in die Karte gezeichnet, so daß es Euch möglich ist, Feinde von hinten zu überraschen. Für den Kampf verläßt sich "Evolution" auf die bewährte "Final Fantasy 7"-Ansicht. Eure (maximal drei) Helden stehen in Reih und Glied, jedes ihrer Manöver wird durch eine Partikel-sprühende Animation visualisiert. Im Gegensatz zum Playstation-"Final Fantasy" laufen die Kämpfe aber nicht in Echtzeit, sondern ohne Hektik Runde für Runde ab. Da Euch das Monster angezeigt wird, das als nächstes mit einem Schlag an der Reihe ist, könnt Ihr taktisch vorgehen. Für jeden Schlag sammelt Ihr "T"-Punkte (die Ihr in neue Waffen-Combos oder Heilmagie investiert), Siege werden nach alter RPG-Tradition mit Erfahrungspunkten belohnt. Daneben gibt's "F"-Punkte, die Ihr für Eure Specials im Kampf verbratet; mit jeder normalen Attacke werden Euch wieder ein paar FPs gutgeschrieben. Als unkompliziertes Hack & Slay-Abenteuer mit ansprechender 3D-Grafik, klarer Benutzerführung und entspannender Ohrwurm-Musik ist "Evolution" ein vielversprechender RPG-Erstling für das Dreamcast, mit knapp 15 Stunden Spielzeit aber recht kurz. *th/wi*



Mitstreiter gesucht: In einem Wohnwagen trefft Ihr auf Chain, der sich nach kurzem Wortwechsel Eurer Party anschließt.



Bessere Waffen und Rüstungen findet Ihr in den Truhen der Dungeons: Beim Anlegen verbessern sich bestimmte Charakterwerte.



Chain setzt zu einer Special-Attacke an: Mit Raketenrucksatz und Krallenaufsatz wirbelt er seine Gegner durch die Luft oder fliegt mit Karacho durch alle feindlichen Reihen.



In den rechtwinkligen Dungeons vermöbelt Ihr abwechselnd Monster und plündert Schatztruhen





Kampfgetümmel: Links wird Pepper gerade von einer fleischfressenden Riesenpflanze verschluckt, in der Mitte schleudert Mag einen Panzer per Combo durch die Luft. Rechts setzt der "Evolution"-Oberfiesling zu einem Degen-Spezialschlag an.

SPI... 72%

HERSTELLER: ESP/SEGA

SYSTEM: DREAMCAST

BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Klassisches Hack'n'Slay-RPG mit innovativen Ansätzen: Gut präsentiert, aber zu kurz und mit zu wenig Abwechslung.

AB 12

SONY DIMENSION



Mit Napalm laßt Ihr gegnerische Autos fliegen: Trotz feuriger Situationen und vieler Extrawaffen macht "Twisted Metal 3" nur kurze Zeit Spaß.

Twisted Metal 3

Beim Autokrieg "Twisted Metal" schrammt Ihr nach Belieben durch Arenen und heizt den Blech-Konkurrenten mit Raketen, MGs und Spezialattacken ein. Um den dritten Blechknäuel-Cup kümmert sich Sonys US-"Studio 989" – der bisherige Entwickler Singletrac schuf für GT Interactive mit "Rogue Trip" einen ähnlichen Auto-Tumult.

Die 14 Turnier-Teilnehmer müssen verrückt sein, um in diesem Chaos zu überleben – und sie sind es auch: Ob die tollwütige Oma "Granny Dread", der Armee-Zombie "Captain Rogers" oder "Marcus Kane" mit seinem Roadkill-Schrottwagen: Jeder Gladiator kämpft mit Extrawaffen gegen alle anderen Fahrer. Neu sind neben der Möglichkeit, einen CPU-Verbündeten zu rekrutieren, auch Combo-Attacken: Seid Ihr firm mit dem Joypad, friert Ihr Gegner vor dem Beschuß erst ein oder springt nach einer Salve über den Feind hinweg. Insgesamt verwüstet Ihr von Washington über Tokio bis hin zum Nordpol zehn Orte bis zur Unkenntlichkeit – Statuen und Gebäude sprengt Ihr im Vorbeifahren, um an Medi-Packs und Napalm zu gelangen. Daß die "Twisted Metal"-Spiele jedem Grafik-Gourmet mißfallen, ist bekannt, doch der dritte Teil bleibt dank Geruckel, dilettantischer Textur-Aufbereitung und Fehlern auch hinter geringen Erwartungen zurück. Wer sich nur abreagieren will, kommt auf seine Kosten: Ständig pfeifen Raketen durch die Gegend, im Sekundentakt krachen Explosionen in Eure Motorhaube. Leider fehlen strategische Elemente wie bei "Vigilante 8" – oft verkeilt Ihr Euch im Nahkampf mit den tollwütigen CPU-Karossen, ohne nach Plan agieren zu können. Ein hektischer Spaß ohne den nötigen Feinschliff. *cb*

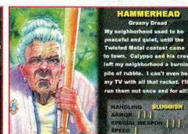


Im Zweispieler-Modus tummeln sich neben menschlichen Vandalen auch zwei CPU-Fahrer: Gebt ihnen Zunder!



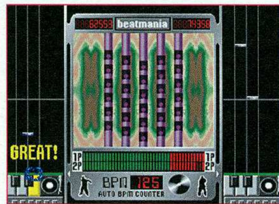






Die netten Normalos von nebenan: Jeder der zwölf "Twisted Metal"-Helden wird mitsamt der Leistungsdaten des Fahrzeuges kurz vorgestellt.

Beatmania 3rd Remix



20 neue Remixes für "Beatmania"-Junkies: Das Spielprinzip ist identisch zum Original.



Ganz Japan im Dancefloor-Rausch: Neben Game-Boy-, Wonderswan- und LCD-Versionen sowie einer Dreamcast-Umsetzung der Teenie-Fassung "Pop'n'Music" bringt Konami eine Zusatzdisc zum Chartbuster "Beatmania" in die Läden. Der "3rd Remix" ist die erste Szenario-CD der Playstation-Welt, denn ohne das Originalspiel (Test in MAN!AC 1/99) könnt Ihr auch mit dem dritten Remix nichts anfangen.

Wer das Originalspiel jedoch besitzt, darf über den Menü-Punkt "Disc Change" auf 20 neue bzw. neuarrangierte Tracks zugreifen. Einige davon klingen fast genauso wie die entsprechenden Stücke der ersten CD, auf der anderen Seite entwirft Konami aber neue Musikrichtungen ("Digital Rock", "World Groove") und überrascht Euch mit einem Track aus der japanischen 80er-Jahre-Topten.

Für etwa 40 Mark lohnt sich der Kauf dieser Zusatz-CD für alle Fans des kultigen Vorgängers. Verlangt Euer Importhändler jedoch mehr als 50 Mark, solltet Ihr Euch den Kauf zweimal überlegen und gegebenenfalls vorher mal reinhören. *wi*



Neben House, Reggae & Co. preßte Konami auch neue Musikrichtungen auf die dritte "Beatmania"-CD.



HERSTELLER
KONAMI
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Neue Tracks und Remixes für die DJ-Simulation mit Groove-Garantie: Ohne das Originalspiel rührt sich der Plattenteller nicht!



Die Hexe gefriert im Eistornado: Eure Attacken verfolgt Ihr in eingeblendeten Minianimationen.



Her mit den Monstern: Nur wenn Euer Dämonenpartner in einem Turm verweilt, dürft Ihr via Menü neue Ungeheuer beschwören.

Master of Monsters

PS In "Master of Monsters" ist die Hölle los: Abscheuliche Bestien aus dem Schattenreich fallen in Euer geliebtes Vaterland ein, rauben und brandschatzen. Als schwacher Grünschnabel steht Ihr mit der Kunst des Kampfes auf Kriegsfuß und heuert deshalb einen von sechs gewaltigen Kriegsdämonen an. Dieser stellt sich den dunklen Heerscharen an Eurer Stelle zum Strategiekampf und beschwört je nach Gesinnung (gut, neutral, böse) flinke Einhörner, wüste Barbaren und mächtige Zauberer. Das Ziel jeder Schlacht ist der Sieg über den feindlichen Dämon, der Euch im Gegenzug seine Monster auf den Hals hetzt. Beide Parteien können nur eine bestimmte Anzahl von Ungeheuern herbeirufen, die sich durch die Anzahl der eroberten Türme auf dem Schlachtfeld definiert. Abwechselnd mit der CPU dirigiert Ihr Eure Streiter über die Hexfeldkarte, nützt Wälder und Berge als Deckung und erobert feindliches Territorium. Eine eingeblendete Minikarte erleichtert Euch dabei die Orientierung. Ein bis zwei Kämpfer solltet Ihr immer mit der Erkundung entlegener Täler und Inseln betrauen: Hier findet Ihr geheime Türme sowie Tempel, die Euer Monsterpotential erhöhen und dem Vereinigungsritual dienen. Mit letzterem bastelt Ihr aus zwei schwachen Monstern eine furchteinflößende Bestie, die unzähligen Kombinationsmöglich-



Vor dem Feldzug wählt Ihr einen von sechs Dämonenkumpanen, die Euch ihre Kräfte zu Verfügung stellen.

keiten lassen Euch dabei großen Spielraum zum Experimentieren. Trefft Ihr auf feindliche Truppen, greift Ihr mit Säbel, Keule und Feuerzauber an: Eine Statistik über Verfassung der Kontrahenten und die Trefferwahrscheinlichkeit von Angriff und Gegenschlag überbrückt dabei die Ladezeit für die eingeblendete Haudraufanimation. Für finale Todesschläge kassiert Euer Schützling nach dem Schlagabtausch Erfahrungspunkte, die seine Kampfkraft stufenweise erhöhen. Natürlich dürft Ihr auch Heilkräuter sowie Kraftwurzeln erstehen und damit Eure Monster bei Bedarf stärken. Den Spielstand könnt Ihr jederzeit speichern und Euch so vor riskanten Spielzüge absichern. Nach jedem Feldzug führt "Master of Monsters" die Story mit Standbildern und Textkästen weiter: Nur hier tritt Euer tatsächlicher Held in Erscheinung.

"Master of Monsters" liegt technisch auf dem Niveau eines soliden Super-NES-Spiels, nur der Soundtrack von CD und die langen Ladezeiten lassen die 32-Bit-Plattform erahnen. Auch die Prügelanimationen sind überaus ruckelig und sorgen für ungewollte Lacher. Die Strategieschlachten stellen keine großen taktischen Anforderungen: Die CPU-Kämpfer sprinten blindlings auf Euren Dämon zu – treibt sie in einem Kessel zusammen, und der Gegner hat keine Chance. Gegen einen Freund sind die Feldzüge spannender, angesichts des langwierigen Spielablaufs und der Ladeunterbrechungen ist der Spaß jedoch von kurzer Dauer. Außerdem könnt Ihr Euch nicht mit Eurem Helden identifizieren, da sich dieser beim Kampf im Hintergrund hält: "Master of Monsters" ist ohne Zweifel eine überhastete Schnellschuß-Entwicklung. *oe*



Mit jedem Schützling dürft Ihr einmal pro Runde ziehen: Eure Reichweite wird durch die verdunkelten Hexfelder angezeigt.



Während auf den 16-Bittern zumindest in Japan massenweise Strategiespiele im Hexfeldformat erschienen, ist das Genre auf den Next-Generation-Konsolen beinahe ausgestorben bzw. unspielbar. Grund sind die andauernden Ladeunterbrechungen für Kampfanimationen, die oft länger dauern als der eigentliche Spielzug. Die Modultechnik kannte solche Probleme nicht: 16-Bit-Strategiespiele (unten Banprestos "Super Robowars 4" für Super Nintendo) überboten sich mit riesigen Schlachtfeldern, die sich auch während des Kampfes (Wanderdünen & Staudammbruch) veränderten und so den Kampfverlauf beeinflußten.

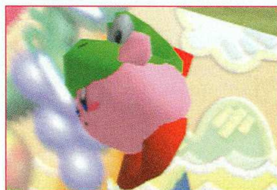




NINTENDO NATION



Bombenstimmung auf Yoshi Island:
Wenn "Metroid"-Held Samus ihre Minen legt, gebt Ihr schleunigst Fersengeld.


Yoshi-Kirby und Fox-Kirby: Das rosa Knuffelkissen verschluckt seine Gegner und lernt dadurch ihre Fähigkeiten.



Allstar Smash Brothers

N64

Der Auftritt in zwei Neuerscheinungen innerhalb eines Monats ist selbst für einen routinierten Videospielhelden wie Mario eine Seltenheit: Während sich der hüpfende Klempner in "Mario Party" nur mit seinen Jump'n'Run-Kollegen herumbalgt, legt er sich in "Allstar Smash Brothers" mit allen Nintendo-Helden an. Vom fairen Wettkampf hat der charmante Italiener jedoch die Nase voll: Im Fight um den Nintendo-Thron läßt Mario unbarmherzig die Fäuste sprechen.

Zwölf Videospiel-VIPs stellen sich der Mischung aus Plattform-Jump'n'Run und Prügelspiel, vier davon müßt Ihr Euch erst erspielen: Neben Mario besucht Bruder Luigi das Turnier und fordert seine Gegner mit Feuerschuß, Wirbel-Uppercut und den vertrauten 3-Hit-Combos aus "Super Mario 64". Reitsaurier Yoshi hat seine kunterbunte Verwandschaft mitgebracht und schnappt mit seiner langen Zunge nach Euch. Statt am Feind zu knabbern, setzt Gorilla Donkey Kong auf rohe Gewalt: Seine Größe verleiht seinen mächtigen Hieben Reichweite, macht ihn aber dafür klobig und schwerfällig. Kommt's zum Kampf, darf auch "Zelda"-Held Link nicht fehlen: Mit Schwert, Bummerang und Bombe ist er für jeden Kontrahenten ein unberechenbarer Gegner. Aus den Tiefen der Videospielannalen ist die geheimnisvolle Alien-Schlächterin Samus ("Metroid") auferstanden, um ihren Gegenüber mit Minen, Flammenwerfer und Megabeam einzuäschern. Weitaus freundlicher wirkt dagegen Hal-Knuddelkissen Kirby: Da sein N64-Rennspiel seit Jahren auf Eis liegt, hat er genügend Zeit, seinen Kontrahenten die Specials zu rauben. Desweiteren finden sich Japan-Star Pikachu und die weniger bekannten Rabauken Captain Falcon, Ness und Purin zur ultimativen Nintendo-Keilerei ein.



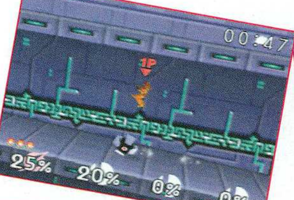
Im Trainingsmodus übt Ihr den richtigen Einsatz Eurer Specials: Fox sammelt für wenige Augenblicke zitternd Energie...

Je nach Arena (im Turnier) oder eingestelltem Reglement (im Mehrspieler-Modus) prügeln sich bis zu vier Kontrahenten als Einzelkämpfer, im Team oder gar im Match "drei gegen einen" über den Bildschirm: Mit dem Analog-Stick sprintet Ihr aus der Seitenperspektive über die wackligen Balken von Donkeys Baumhaus, die bröckligen Zinnen von Links Burg oder die knallbunten Pfade auf Yoshis Insel. Rechts und links klaffen tiefe Abgründe, laßt Euch also nicht an den Arenarand drängen. Mit einem der **C**-Knöpfe hüpft Ihr auf eine höhere Etage oder setzt zur Sprungattacke an, durch einen erneuten Druck führt Ihr einen Salto aus und



...um seinen Feind mit dem Flammen-Uppercut hoch in den Himmel zu katapultieren.







Nachdem Ihr Euch für einen Helden entschieden habt (links), beginnt ein kunterbuntes Prügelturnier, das von drei Bonusleveln wie dem Hüpfmarathon (Mitte) aufgelockert wird. Zum finalen Duell erwartet Euch schließlich der weiße Handschuh (rechts).

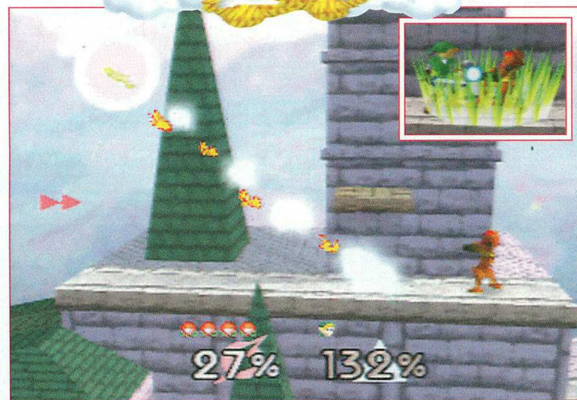


"Donkey Kong" läßt grüßen: Erwischt Ihr einen Hammer, dürft Ihr den Feind (vom authentischen Oldie-Sound begleitet) vermöbeln.



Im Plattform-Bonuslevel stellt Ihr Eure Hüpfkünste unter Beweis: Wer erreicht alle Ebenen innerhalb des Zeitlimits?

wechselt, wenn nötig, die Flugrichtung. Dieses Manöver kann Euch beim Sturz in die Tiefe das Leben retten! Für einen Schwerthieb oder Faustschlag nützt Ihr den **A**-Knopf; hämmert Ihr auf dem Button herum, beeindruckt Euer Schützling mit seiner persönlichen Combo. Einfache Richtungskommandos variieren Eure Attacke zu Fußfegern, Uppercuts und Superschlägen. Der **B**-Knopf ist für die Fernwaffe reserviert: Mario und Luigi werfen mit Feuerbällen um sich, Fox greift zum Laser und Pikachu verteilt blitzende Stromstöße. Geblockt wird mit dem **Z**-Knopf: Drückt Ihr zusätzlich die **A**-Taste, schleudert Ihr Euren Gegenüber durch die Arena. Persönliche Movelisten oder Special-Kombinationen gibt es im Gegensatz zu einem Prügelspiel nicht: Die Steuerung ist bei jedem Held die gleiche, nur die ausgeführten Moves variieren. Statt die Lebensenergie aus dem Feind herauszuprügeln, schenkt Ihr dem Gegner für jeden Hieb Katapultpotential: Je höher Eure Prozentzahl am unteren Bildrand ist, desto weiter schleudern Euch die Hiebe der Kontrahenten ins Abseits – ab einer bestimmten Entfernung kann selbst Kirby mit seinen Flatterversuchen nicht mehr die Arena erreichen. Je mehr Ihr einsteckt, desto höher ist die Gefahr des Ausscheidens: Wer sich allerdings nach einer Tracht Prügel am Riemen reißt, kann dennoch gewinnen. Für wildes Kampfgetümmel sorgen obendrein die zufällig erscheinenden Extras: Tonnen sowie rote und grüne Schildkrötenpanzer schleudert Ihr dem Feind entgegen, Lebensherzen stellen den Katapultfaktor zurück auf null. Die kleinen Bomben müßt Ihr Euch flink unter den Nagel reißen, bevor sie sich selbständig machen und sich wahllos in die Schlacht stürzen. Doch auch manche Unannehmlichkeit macht Euch zu schaffen: Wandernde Tornados wirbeln Euch hoch in die Luft, stürmischer Wind bläst Euch in Richtung Abgrund. Ganz besonders gemein ist der brodelnde Lavasee von Samus' Vulkanplanet, der in unregelmäßigen Abständen die Arena flutet.
In den Bonuslevels erholt Ihr Euch bei traditioneller Jump'n'Run-Kost: Erklimmt alle Plattformen, trefft alle Zielscheiben und sprintet an Technosauriern vorbei zum Ausgang – innerhalb eines knappen Zeitlimits, versteht sich.



Auf und davon: Im kleinen Bild setzt Samus zu seinem Megabeam an, daneben schießt Link vom Blitz getroffen in den Himmel.

Wie "Mario Party" ist auch "Allstar Smash Brothers" in erster Linie für mehrere Spieler gedacht: Zum Freispielen der geheimen Charaktere und für eine gelegentliche Prügelrunde ist das Turnier zwar zweckmäßig, ernstzunehmender Spielspaß kommt jedoch erst im wilden Kampfgetümmel mit den Kumpels auf. Das variable Regelwerk und die (auch automatische) Handicap-Option lassen keine Wünsche offen, die simple Steuerung bleibt immer intuitiv und präzise. Prügelspieler wird das ungewöhnliche "Action Fighting"-Konzept jedoch abschrecken: Ausgefeilte Prügeltaktiken werdet Ihr im Laufe Eurer "Allstar Smash Brothers"-Karriere nicht erlernen. Als spaßiges Gebolze mit witzigen Extras und versteckten Hinweisen (Extra-Melodien!) auf Meilensteine der Videospielgeschichte kann das Vierspieler-Turnier auf jeden Fall überzeugen: Wer den "Spielerernst" beiseite schiebt, darf sich auf verbissene Kloppereien mit seinen Freunden freuen. *oe*



Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte: Mario und Luigi führen Euch alle Tastenkommandos persönlich vor.

SPIELSPASS 72%
MBIT 128
RUMBLE
HERSTELLER: HAL
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT
Prügel-Meeting der größten Nintendo-Helden: Mit mehreren Mitspielern eine Mordsgaudi, alleine aber schlapp.
AB 6



Der japanische "Kirby"-Entwickler HAL gehörte in der N64-Geburtsstunde zum erlesenen Dreamteam: "Kirby Bowl" (unten) war einer der ersten angekündigten N64-Titel, doch bis heute warten Fans des pummeligen Tropfes vergeblich auf sein 64-Bit-Abenteuer. Nicht einmal Kirby selbst hätte damit gerechnet, daß ihm ein Kampfspiel zum Sprung in die dritte Dimension verhilft.



Frühjahrsputz

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung! Wir schaffen Platz in unserem Heftelager und bieten die zurückliegenden Ausgaben zu besonders günstigen Preisen. Ergreift jetzt die Möglichkeit, fehlende Hefte nachzubestellen. 5 Mark pro Heft oder 40 Mark für 10 Ausgaben! So günstig wird's die alten MAN!ACs nie mehr geben!

Cybermedia Verlags GmbH
Nachbestellservice
Wallbergstraße 10
86415 Mering



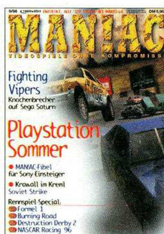
12/95 3/96



6/96



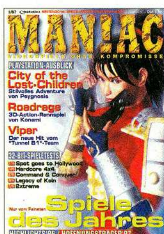
7/96



9/96



11/96



1/97



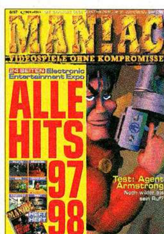
2/97



3/97



4/97



8/97



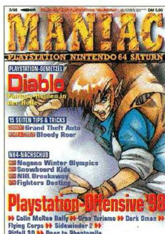
9/97



10/97



1/98



3/98



9/98



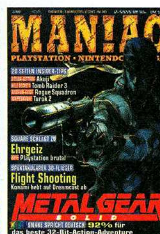
10/98



1/99



2/99



3/99

BESTELL-COUPON

JA, ICH WILL!

☐ Schickt mir bitte die angekreuzten Hefte! Jede Ausgabe kostet 5 Mark (inkl. Versand).

40 Mark für 10 Hefte

☐ Ich nutze Euer Super-Angebot und bestelle die angekreuzten 10 Hefte zum Knallerpreis von schlappen 40 Mark (satt 50 Mark)!

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

☐ 1/95*	☐ 4/95	☐ 5/95	☐ 8/95	☐ 9/95
☐ 10/95	☐ 11/95	☐ 12/95	☐ 3/96	☐ 6/96
☐ 7/96	☐ 9/96	☐ 12/96	☐ 1/97	☐ 2/97
☐ 3/97	☐ 4/97	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97
☐ 1/98	☐ 3/98	☐ 9/98	☐ 10/98	☐ 1/99
☐ 2/99	☐ 3/99			

*Ausgaben 1/95-11/95 ohne Abbildung

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Meine Bestellung insgesamt ____ Mark

Zahlung:
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar oder als Scheck bei! KEINE BRIEFMARKEN!

Vorbehalt: Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, erstattet der Verlag zu viel bezahlte Beträge zurück.

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. **Metal Gear Solid** PLAYSTATION
2. **Castlevania 64** NINTENDO 64
3. **Tatsujin 2** PC-EMULATION



ANDREAS SPIELT:
1. **Metal Gear Solid** PLAYSTATION
2. **Ridge Racer Type 4** PLAYSTATION
3. **Ultima Online** PC



WINNIE SPIELT:
1. **Metal Gear Solid** PLAYSTATION
2. **Rick Dangerous** AMIGA
3. **Sega Rally 2** DREAMCAST



CHRISTIAN SPIELT:
1. **R-Type Delta** PLAYSTATION
2. **Sega Rally 2** DREAMCAST
3. **Indiziert** NINTENDO 64



OLLI SPIELT:
1. **Virtual Pro Wrestling** NINTENDO 64
2. **Xenogears** PLAYSTATION
3. **Neo Geo Cup '98** NEO GEO POCKET



ULRICH SPIELT:
1. **Tomb Raider 3** PLAYSTATION
2. **Micro Machines V3** PLAYSTATION
3. **NFL Blitz** NINTENDO 64



THOMAS SPIELT:
1. **Sega Rally 2** DREAMCAST
2. **Populous 3** PLAYSTATION
3. **Dark Project** PC

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen" Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	XK 355
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
GRAFIK 91%	SOUND 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte) (MBIT 64)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt. (D)

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony). (RUMBLE)

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels. (AB 16)

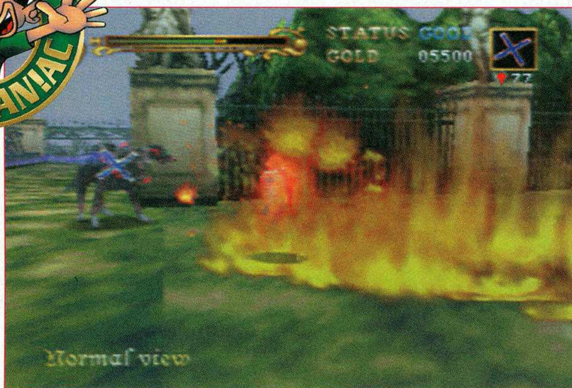
Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Konami, Japan

Castlevania 64



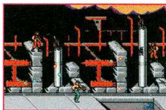


Heißer Atem: Höllenhunde bewachen den Schloßhof, Ihr wehrt Euch stilecht mit Peitsche und Kruzifix.



Das war knapp: Mit gedrücktem Sprungknopf setzt Euer Held zu einem rettenden Klimmzug an.

Die Castlevania-Sippe steht bei den japanischen Spieldesignern von Konami noch immer hoch im Kurs, doch auf die einst ebenso erfolgreiche "Contra/ Probotector"-Serie hat anscheinend kein Programmierer in Tokyo oder Osaka noch Lust. So wurde "Super Probotector" auf dem Super NES (bis heute eines der besten Konami-Spiele) nicht intern fortgesetzt, sondern an europäische Entwickler weitergereicht. Die ungarische Firma Appaloosa gab sich zwar redlich Mühe, das Action-Spektakel auf der Playstation wiederzubeleben, wurde der japanischen Vorgabe aber nicht gerecht. Beide 32-Bit-Episoden enttäuschten die Fans.



Die Spannung früherer "Probotector"-Folgen (Bild: NES)...



...konnte keines der beiden Playstation-Comebacks erreichen.



Konamis Umgang mit den hauseigenen Spieleklassikern ist wechselhaft: Während der legendären Action-Serie "Contra" (alias "Probotector") in den Händen ungarischer Programmierer kein ordentliches 32-Bit-Comeback vergönnt war, feierte der Fantasy-Verwandte "Castlevania" im Zeichen der Playstation seinen unbestrittenen Höhepunkt. Im Gegensatz zu seinen Militärkollegen mußten sich die Vampirjäger des Belmont-Clans nicht an eine neuartige 3D-Umgebung gewöhnen, stattdessen vermied Konami jedes Risiko und inszenierte "Symphony of the Night" als klassisches 2D-Abenteuer (siehe Test in MAN!AC 12/97).

Den lange überfälligen Sprung in die dritte Dimension hoben sich die "Castlevania"-Designer für das N64 auf: Thematisch setzt "Castlevania 64" die Legende um furchtlose Vampirjäger im Schloß des Höllenfürsten fort, hetzt aber statt 2D-Sprites erstmals aggressive Polygon-Bestien auf Euch.

Der 3D-Held, durch seinen Namen Reinhardt Schneider kaum als Nachfahre der legendären Belmont-Sippe zu erkennen, beherrscht alle Manöver, mit denen seine Ahnen auf NES, Super NES und Playstation dem Grafen Dracula das Fürchten lehrten: Durch Kombination des Analog-Sticks mit verschiedenen Knöpfen kann Reinhardt springen, klettern und sogar auf dem Hosenboden schlittern. Neben seiner Familienwaffe, der gegen Untoten bewährten Peitsche, trägt Reinhardt immer einen Dolch bei sich, den er flink einsetzt, wenn ihn ein Gegner ganz nahe auf die Pelle rückt. Magische Sonderwaffen komplettieren das Arsenal des Helden: Weihwasser und Kruzifix, Axt und Wurfdolch kennt Ihr bereits aus älteren Nintendo- und Playstation-Versionen. Da die zugehörigen Magieeffekte (z.B. blaues Feuer, wenn Ihr Weihwasser verschüttet) erstmals in 3D dargestellt werden müssen, beschränkte sich Konami auf diese vier Objekte. Stoppuhr, Knoblauch und Bibel hat der Held nicht mehr dabei.

Auch die Herzchen, begehrte Extrasymbole aller "Castlevania"-Vorgänger sucht Ihr vergeblich und müßt Euch stattdessen an Kristalle gewöhnen: Die roten Klunker versorgen die oben aufgezählten Extrawaffen mit der nötigen Energie. Wenn Ihr nicht fleißig sammelt, müßt Ihr nach zwei oder drei magischen Axtwürfen schnell wieder zum normalen Peitschenhieb zurückkehren. Maximal 99 Kristallrationen fassen Eure Taschen – aktuelle Sonderwaffe und verbliebene Munition sind rechts oben auf



Gemäß alter "Castlevania"-Tradition steckt unter jeder Lampe ein Extra – peitscht es frei!



Vor allem die Suche nach Schlüsseln und Öffnungsmechanismen macht aus "Castlevania" ein Action-Adventure



Fiese Fallen hundsgemein plaziert: Erst killt Ihr den feuerspeienden Schädel, dann hüpft Ihr vorsichtig von Plattform zu Plattform.



Rundblick aus der Egoperspektive: Diesen luftigen Weg müßt Ihr erklettern.



Die "Castlevania"-Endgegner sind grundsätzlich ein paar Köpfe größer als Ihr: Schlag für Schlag zerlegt Ihr Skelettriesen und Raubtier-Zombie in ihre Einzelteile.



Der Weg zum Schloß ist lang, am Ende erwarten Euch ein Riesenskelett und zwei Motorradfahrer aus der Hölle (links). Der Kampf dauert bis in die Nacht, selbst beinlos wehrt sich der Obermotz noch verbissen (Mitte). Danach gönnt Ihr Euch eine gebratene Haxe (ganz rechts).

dem Bildschirm dargestellt. Deutlich aufgestockt wurde in "Castlevania 64" der Fleischvorrat: Um Euch in der Playstation-Fassung zu heilen, mußtet Ihr ganz genau nach geheimen Plätzen suchen, an denen sich ab und an mal eine saftige Haxe fand. Im 3D-Debüt sind die Braten zwar noch immer Eure einzige Möglichkeit, die angeschlagenen Gesundheit aufzubessern, aber glücklicherweise wurden sie deutlich dichter gesät. Die verbesserte Nahrungsmittelversorgung habt Ihr bitter nötig, denn "Castlevania" ist zwar nicht der umfangreichste, aber der härteste Teil der Serie: Statt die Vampirsaga mit Ideen aus dem Fantasy-Rollenspiel zu bereichern, kehrt Konami zu den Jump'n'Run-Wurzeln zurück. Das bedeutet für Euch: Gemeines Level-Layout, rotierende Fallen, bewegliche Plattformen und fies postierte Wachen, die Euch grundsätzlich im ungünstigsten Zeitpunkt attackieren. Verlaßt Ihr Euch in den Schlachten gegen anstürmende Skelette und Geister noch ganz auf Euren schnellen Peitschenarm, könnt Ihr die dazwischenliegenden Hüpfspielpassagen nur mit Geduld, Timing und pixelgenauer Präzision bestehen – ein falscher Schritt im Glockenturm, und Ihr rauscht abwärts in den Tod.

Nie war der Weg zu Draculas Anwesen länger als auf dem N64: Normalerweise sind die Scharmützel vor der Zugbrücke nur eine Warmspielphase, die Videospielprofis mit einem Lächeln hinter sich bringen. Anders in "Castlevania 64": Vor dem Schloß erstrecken sich einige ausladende Level mit Monstern, Fallen, Plattformpassagen und einem eigenen Endgegner. Noch bevor Ihr ins Schloß kommt, habt Ihr alle Kniffe des Vampirjägers gelernt: Läßt sich irgendwo ein Gatter nicht öffnen, müßt Ihr entweder nach einem Schalter oder einem Schlüssel suchen. Hinweistafeln lest Ihr mit dem rechten gelben C-Button.

Der Zeit, in "Castlevania" schon immer ein wichtiges Element von mystischer Kraft, hat Konami diesmal besondere Sorgfalt zukommen lassen: Ähnlich wie in "Zelda 64" verstreicht der Tag, während Ihr Schluchten, Gärten und Hallen durchstöbert. Irgendwann trübt sich das helle Licht des Tages zur rötlichen Dämmerung, wenige Minuten später wird's finster. Auch das Wetter kann sich plötzlich ändern: Wer im ersten Level zu lange herumirrt, wird von einem heftigen

! Zwischen Lust und Frust: Graf Draculas pedantische Hüpfspielszenen machen auf Dauer ganz schön grantig. Inmitten der schonungslosen Fallen- und Plattform-Architektur bedeutet jeder Timing-Fehler den sofortigen Tod. In dieser Beziehung orientiert sich das technisch erstklassige und optisch berauschende (vorallem im Schloß!) 3D-"Castlevania" an den NES-Klassikern, die im Gegensatz zur überragenden Playstation-Fassung keine RPG-Elemente enthalten. Wer sich mit Draculas Rückkehr in die Hardcore-Hüpfspielwelt abfindet und Nerven aus Stahl besitzt, ist von "Castlevania 64" aber begeistert: Das Spiel ist kein knallbuntes Kleinkindergehüpfe, sondern ein ausgereiftes Grusical mit fantastischen Kreaturen, dezentem Sound und poetischen Momenten: Draculas Tochter gießt ihre weiße Blüten mit Blut - so entstehen rote Rosen im Reich der Toten.



WINNIE FORSTER



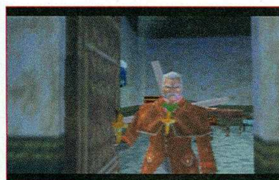
Die "Castlevania"-Fallen und Gefahren wiederholen sich seit dem NES-Debüt...



...werden grafisch aber immer bombastischer dargestellt (Bild: Mega-Drive-Fassung).



Rollenspielelemente enthält nur 32-Bit-Version "Castlevania X", die modifiziert auch auf dem Saturn erschien (Bild).





Ihr trefft regelmäßig auf Schloßbewohner: Oben Vampirjäger Vincent, unten ein Waise mit dem bezeichnenden Namen "Malus".



Speicherpunkt und Vorratskammer: Dieser Altar kommt geschwächten Helden gerade recht.

HOT Line

SPEICHER-TRAUMA: Wer in "Castlevania 64" richtig speichert, erspart sich eine Menge Frust und Nerven. Da Ihr im Spiel nicht auf den Memory-Card-Manager zugreifen könnt, müßt Ihr Euren alten Spielstand überschreiben. Das ist ungünstig, wenn Ihr einen Save-Point mit Mühe und Not erreicht, jetzt unbedingt sichern wollt, aber gesundheitlich auf dem Zahnfleisch kriecht. Speichert Ihr dennoch, verliert Ihr eventuell einen Spielstand, in dem Euer Held noch fit (und überlebensfähig) ist und müßt stattdessen immer mit einem lädierten Helden einsteigen. Da könnt Ihr nur hoffen, daß auf den nächsten Bildschirmmetern keine Feinde lauern...

Besser ist´s, wenn Ihr nach einem erfolgreichen Speichern (volle Energie und natürlich viel Fleisch in der Tasche), das Spiel sofort beendet und den Spielstand kopiert. Wenn Ihr jetzt mit einem der beiden identischen Spielstände wieder einsteigt, könnt Ihr sorglos voranschreiten und selbst einem halbtoten Helden ein "Save" gönnen. Erweist sich Eure Spielfigur als zu schwach für anstehende Herausforderungen, kehrt Ihr einfach zum noch nicht überschriebenen Spielstand zurück.

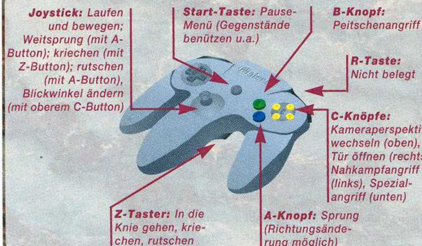

Bröckelnde Plattformen, Fallen und feuerspeiende Feinde. Die Jump'n'Run-Sequenzen sind höllisch schwer.


Mit Weihwasserbrand gegen Frankenstein: Das Monster arbeitet als Gärtner im Schloßpark, seine Kettensäge ist tödlich.

Anmerkung: Unser Test basiert auf der US-Fassung. Die deutsche Version ist inhaltlich identisch, kommt erfreulicherweise ohne PAL-Balken aus und wird deutschen Bildschirmtext enthalten.

Regensturm und Blitzen überrascht, die Euch brennende Bäume in den Weg legen!
Zwei magische Karten, um die Tageszeit flexibel zu ändern, gehören somit ins (spärliche) Inventar von "Castlevania 64":

JOYPAD-BELEGUNG



Wie Euer Fleisch und andere Objekte werden Mond- und Sonnenkarte im Inventory abgelegt, das Ihr mit Druck auf die Start-Taste aufruft.
Da Konami in "Castlevania 64" keine Automap mehr implementierte, benötigt Ihr die Start-Taste sonst nur selten, z.B. um eine Handlungseinspielung einfach abzubrechen: Geschieht etwas Besonderes, verkleinert sich der Bildschirm zu einer kurzen 3D-Sequenz. Diese Einspielung könnt Ihr nicht beeinflussen, aber (wie erklärt) abbrechen.
Doch auch wenn die Drohungen und Tips der zahlreichen "Castlevania 64"-Protagonisten nicht so wichtig sind wie "Metal Gear Solid"-Dialoge, solltet Ihr Euch alles anhören, was andere Gestalten zu sagen haben. Denn nicht alle Bewohner des Schlosses sind Euch böse gesinnt, einige verfolgen ähnliche Ziele wie Ihr (z.B. der alte Exorzist Vincent), andere wollen Euch trotz Verwandtschaft zum Grafen gerne helfen. Leider gibt's auch miese Typen, die Hilfsbereitschaft (oder Hilfsbedürftigkeit) nur vorgeben, um Euch später in eine tödliche Falle zu locken. Seid vorsichtig, denn Gut und Böse erkennt Ihr nicht auf den ersten Blick. Auf jeden Fall trauen könnt Ihr dem komischen Dämonen Renon, denn der schließt mit jedem Spieler einen unzerbrechlichen Pakt: Der seltsame Typ ist ganz friedlich, trägt Schlips und erscheint, sobald Ihr das Vertragspergament öffnet. Seinen Koffer mit Nahrung, Gegengift und anderen leckeren Sachen öffnet er Euch, wenn Ihr fleißig Goldmünzen gesammelt habt: Für zweihundert Stück gibt's Frischfleisch, ein Allheilmittel bietet Euch Renon zum stolzen Preis von 3.000 Münzen. *wi*


Angriff der Mosaik-Ritter: Die Transparenzfunktion des N64 ermöglicht skurrile Erscheinungen.


Gib Feuer, Carrie: Wie in den Vorgängerspielen gibt's auch in "Castlevania 64" eine alternative, weibliche Spielfigur.


Timing ist alles: Fallbeile sind nicht so gefährlich wie sie aussehen, tödlich endet für Euch meist nur der Sturz in die Tiefe.

HOT Line

ÜBERLEBEN IM LABYRINTH DER TODESFALLEN: Bevor Ihr einen neuen Plattformabschnitt betretet, legt Ihr Euch unmittelbar davor einen optimalen Save-Point an – das lohnt sich, denn im ersten Anlauf ist keiner der Hüpf-Levels zu schaffen. Achtet dabei auf Kristall- und Fleischvorrat, denn unmittelbar nach der Plattform-Action wartet meist ein Endgegner – einen weiteren Save-Point dazwischen gibt's in der Regel nicht. Steht Ihr dann vor beweglichen Level-Elementen, nehmt Euch die Zeit für eine genaue Beobachtung: In welchen Intervallen bewegen sich Plattformen, wann tauchen neue Geister auf? Erst wenn Ihr das Timing der tödlichen Mechaniken durchschaut (und alle Feinde im Umkreis vernichtet) habt, versucht Ihr weiterzukommen. Denkt daran, den Sprung-Button solange gedrückt zu halten, bis Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt – laßt Ihr zu früh los, können Reinhardt bzw. Carrie ihren Klettergriff nicht ansetzen, rutschen im Zweifelsfall ab und segeln in die Tiefe. Übersteht Ihr einen solchen Fall, checkt Ihr erstmal Eure Energieleiste – ist diese fast verbraucht, tötet Euch selbst und versucht's mit voller Energie noch einmal.

SPIELSPASS 85%



HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	86%
SOUND	70%

Stellenweise frustrierendes Prügel-Jump'n'Run mit dezentem Adventure-Einschlag und stimmungsvoller Horror-Grafik.

AB 12

Grobi´s Gameshop

Endkunden Hotline: Tel: 05528 / 982760

Großhandel für Unterhaltungelektronik

Händler Hotline! Tel: 05528 / 982750 Fax: 05528 / 982770


1 Meg N64 29,-


2 Meg PSX unkomp. 35,-


4 Meg PSX unkomp. 39,-



PSX Multitap 59,-


PSX RGB + Audio/Video 24,-


1 Meg PSX 19,-


PSX + N64 HF-Unit 39,-


N64 Verlängerung 19,-



PSX Joypad 29,-


PSX RGB 19,-



PSX 8 Meg 29,-

PSX Verlängerung 19,-

PSX Mouse 39,-

PSX Link Kabel 22,-

Innovation

Mehr Zubehör braucht keiner

Grobi´s Gameshop, Im Steinfelde 11 a, 37434 Bilshausen

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

---

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:





Neue Preisliste! Kostenlos anfordern.

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSX)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125/100,00
Akuji (PSX)	105,00
Apocalypse (PSX)	105,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSX)	110/90,00
Blaze & Blade (PSX)	100,00
Box Champions (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
C3 (PSX)	100,00
Cool Boarders 3 (PSX)	95,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dream (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120/100,00
FIFA Soccer'99 (PSX)	95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
Hugo (PSX)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSX)	100,00
KKND-Crossfire (PSX)	100,00
Lunar the Silver Star (PSX)	130,00
Mario's Party (N64)	100,00
Master of Monsters (PSX)	105,00
MediEvil (PSX)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
Nascar '99 (N64/PSX)	120/100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
NBA Live '99 (N64/PSX)	115/100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL'99 (N64/PSX)	115/95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Ninja Tenchu (PSX)	105,00
Odd World 2 (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125/100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

GAME BOY COLOR	150,00
A Bug's Life	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Turok 2	75,00
Vario Land 2	75,00
V-Rally	75,00
Zelda	75,00



Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	799,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	90,00
Blue Stinger	155,00
Incoming	155,00
July	155,00
Monaco Grand Prix	155,00
Pen Pen Triason	155,00
Power Store	155,00
Sega Rally 2	155,00
Seven Cross	155,00
Sonic Adventure	155,00
Tetris 4D	155,00
Virtua Fighter 3	155,00



Metal Gear Solid	100,00
Premium Pack	200,00

Ridge Racer 4 Spezial (PSX)	190,00
Rival School (PSX)	100,00
Saga Frontier (PSX)	110,00
Snowboard Kids 2 (N64)	100,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Soul Reaver (PSX)	105,00
Spyro the Dragon (PSX)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Tai Fu (PSX)	105,00
Tales of Destiny (PSX)	130,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Turok 2 eng/dt	125/100,00
Vergessene Welt Platinum (PSX)	50,00
WCW vs. NWO Thunder (N64)	120,00
Wild Arms (PSX)	100,00
Wipe Out (N64)	100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Ploder Pro (PSX)	135,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei GAMESTORE
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201·777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Gutschein 10,- DM nur im Megastore, Stuttgart einzulösen.

Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo-Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr:	10.00-18.00

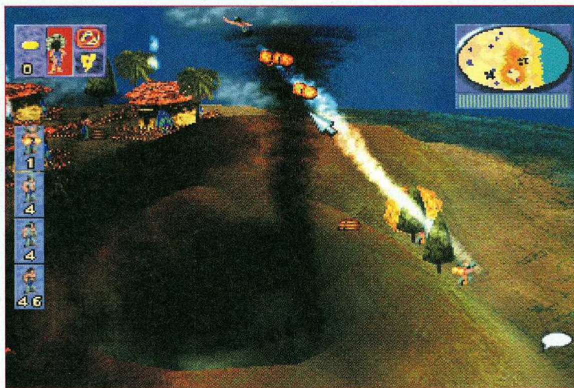
GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Damian Keenan • …Design • 71229 Leonberg • 0 71 52 • 92 97 20

Entwickler: Bullfrog, GB • **Produzent:** Simon Harris • **Spieldesign:** The Populous Team • **Programmierung:** ZZKJ, Dave Owens, Tony Mack • **Grafik:** Agust Fridriksson, James Brace, Alan Weaver • **Sound:** Matt Simmonds

Populous: The Beginning



Feuerball: Gegen einen magischen Angriff von oben habt Ihr keine Chance. Seid deshalb immer wachsam, um eine anrückende Schamanin rechtzeitig abzufangen.

Die PC-Version macht optisch einen deutlich besseren Eindruck als die Playstation-Fassung. Je nach Grafikkarte spielt



Kein Vergleich zum Playstation-Populous: Hohe Auflösung, viele Details.

Ihr in einer Auflösung von bis zu 1024x768 Pixel, was im Vergleich zu 320x256 Playstation-Bildpunkten eine wesentlich bessere Übersicht gewährleistet. Auch ein größeres Spektrum an Soundsamples (Vogelzwitschern, Naturgeräusche) wird geboten. Dafür ist die Sprachausgabe Playstation-Schamaninen vorbehalten.



Manche Fortsetzungen dauern etwas länger: Sieben Jahre nach dem letzten "Populous"-Sequel erfährt Bullfrogs Strategie-Klassiker ein drittes Kapitel. "Populous: The Beginning" ist chronologisch vor den beiden ersten Teilen angesiedelt. Als Schamanin führt Ihr Euren Stamm durch 25 drehbare 3D-Welten des Sonnensystems. Belohnung Eurer Mühe: Unsterblichkeit.

Doch bis dahin ist es ein beschwerlicher Weg, denn drei feindliche Stammesführerinnen teilen Euer Ziel. Wie Ihr erfahren sie ewige Treue und Ergebenheit von ihrem Volk. Dies besteht zu Beginn aus fleißigen Arbeitern, die geduldig auf Bauaufträge warten. Habt Ihr einen Bauplan vorgegeben, sammeln sie selbständig Holz, plätten das Gelände und beginnen mit dem Grundgerüst des Hauses. Nach der Fertigstellung ziehen sie ein – und vermehren sich eifrig. Eine Wohnhütte bietet drei Personen Platz. Ist sie voll, bauen Eure Arbeiter das Haus selbständig aus, so daß es Wohnraum für vier und später fünf Bewohner bietet.

Arbeiter verhalten sich im Kampf nicht sonderlich geschickt, deshalb solltet Ihr bald eine Kriegerschule bauen. Hier drückt man den Arbeitern ein Messer in die Hand und lehrt sie die hohe Kunst des Tötens.

Noch wirkungsvoller als kampfgestählte Rambos sind gestenreiche Priester. Trifft eine Herde Krieger auf einen Priester, werden sie plötzlich ganz zahm, setzen sich auf ihren Hosenboden und lauschen den Worten des Predigers. Nach und nach wechseln die Krieger das Lager und gehören nun zu Eurem Stamm. Umgekehrt kann es Euch passieren, daß Eure Leute umgepolt werden. Dann schickt Ihr schleunigst mehrere eigene Prediger zum Ort des Geschehens: Die lassen sich von den hypnotischen Worten nicht aus der Ruhe bringen, sondern attackieren den feindlichen Priester, und die Predigt ist erstmal vorbei – Eure Krieger gehen wieder ihrer blutrünstigen Arbeit nach.

Das Wissen über den Bau von Kriegerhütten und Priestertempeln wird Euch nicht in den Schoß gelegt. Nach und nach stehlt Ihr die Weisheit aus "Grüften des Wissens", die sich auf feindlichem Territorium befinden und gut bewacht werden. So erlernt Ihr später den Bau von Booten und Luftschiffen, errichtet Bildungszentren für Feuerkrieger und Spione. Letztere infiltrieren feindliches Gebiet und befinden sich seltsamerweise immer in der Nähe von plötzlich in Flammen aufgehenden Gebäuden.

Das mächtigste Wesen innerhalb Eures Stammes seid jedoch Ihr: Ihr weist nicht



Angriff auf den Bootshafen: Während im Vordergrund die Gondolleros schlummern, kommen Eure Krieger immer näher.



Klickt Ihr auf ein Haus, werden Euch die Bewohner angezeigt (Pfeil). Per Knopfdruck wählt Ihr einen oder mehrere aus.

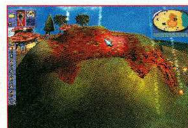


Spionagesatellit: Über die drehbare Übersichtskarte betrachtet Ihr in Echtzeit die Truppenbewegungen Eures Gegners.

HOT Line

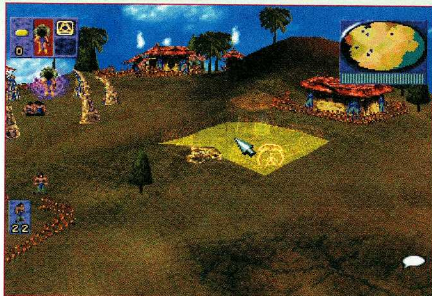
AUGEN ZU UND DURCH: Ist die gegnerische "Gruft des Wissens" unbewacht, schickt Ihr schnellstens Eure Schamanin dorthin und ergattert das feindliche Wissen. Der weitere Levelverlauf wird dadurch deutlich einfacher. **BEKEHRUNG:** Setzt zu Beginn des Levels all Eure Bekehren-Zauber auf herumstreunende Wilde an, da diese schnell verschwunden sind, und der Bekehren-Zauber dann wertlos ist. **NEHMT PRIESTER MIT:** Selbst eine große Armee ist gegen einen einzelnen Priester wehrlos. Nehmt deshalb immer genügend Priester mit, damit sich Eure Krieger auf ihren Job konzentrieren können. **WACHTÜRME BAUEN:** Plaziert Wachtürme auf einer Anhöhe und setzt einen Feuerkrieger hinein. **PRIESTER ZUR VERTEIDIGUNG:** Stellt an alle Angriffsflächen Eures Dorfes einen Priester. Der Gegner greift oft nur mit Kriegern an, die dann leichte Beute sind. **STÜTZPUNKT AUFBAUEN:** Ist die Entfernung zwischen Eurem Dorf und dem des Feindes sehr groß, baut ihr einen Stützpunkt in der Nähe des Gegners und sorgt so für schnelleren Truppennachschub.







Rette sich wer kann: Bei ersten Anzeichen eines Vulkanausbruchs solltet Ihr schleunigst in Sicherheit bringen, was nicht niet- und nagelfest ist.



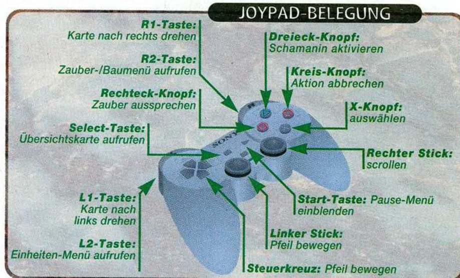
Optimaler Bauplatz: Färbt sich der Bauplan gelb, sind Lage und Bodenbeschaffenheit ideal.



Auf'm Bau ist's ganz schlau: Sobald Ihr einen Bauauftrag erteilt habt, machen sich Eure Untertanen selbständig an die Arbeit.

nur Eurem Volk den Weg, sondern bewegt Euch auch selbst über die Welt. Durch das Anbeten von "Versteinerten Köpfen" fallen nützliche Zauber vom Himmel, mit denen Ihr Euer Volk unterstützt. Feuerbälle und Blitze sprecht Ihr direkt auf eine bestimmte Person aus, flächendeckende Zerstörung erreicht Ihr u.a. mit Wirbelstürmen, Erdbeben und Vulkanausbrüchen. Der Unsichtbarkeits-Zauber erleichtert Euren Spionen die Arbeit, der "Blutrünstig"-Spruch macht aus friedliebenden Anhängern wilde Bestien. Zur Verteidigung zieht Ihr ein dichtes Sumpfgebiet um Euer Dorf oder aktiviert ein magisches Schild. Eingeborene, die zu Beginn jedes Levels durch die Wälder streifen, rekrutiert Ihr mit dem Bekehren-Zauber auf unsanfte Art. Fans der beiden Vorgänger kennen den Armageddon-Zauber: Anhänger aller Stämme versammeln sich in einer Arena zum ultimativen Showdown um Leben und Tod. Insgesamt 16 Zauber, die Ihr erst im Laufe des Spiels erlernt, haben die Entwickler eingebaut. Deren Einsatz reduziert Euer "Mana", einen magischen Rohstoff, den Eure Untertanen durch Vermehrung oder das Töten der gegnerischen Schamanin gewinnen.

JOYPAD-BELEGUNG





Kühlen Kopf bewahren: Achtet während des Kampfes auf feindliche Priester, die sich Eurer Krieger annehmen.

Ein weiterer sinnvoller Ort für Gebete ist ein Totempfahl. Hier löst Ihr eine bestimmte Aktion aus; beispielsweise wird eine Insel wie von Geisterhand mit dem Festland verbunden oder ein Landabschnitt versinkt im Meer.
Ein Tutorial mit deutscher Sprachausgabe macht Euch auf Wunsch mit den wichtigsten Bedienelementen vertraut. Auch am Levelanfang werdet Ihr auf besondere Gefahren und Örtlichkeiten aufmerksam gemacht und erfahrt das Missionsziel. Meist ist es in Unteraufgaben geteilt; während der Schlacht verrät Euch der Sprecher wichtige Vorkommnisse, die den weiteren Verlauf beeinflussen. So fühlen sich auch Strategie-Neulinge nicht überfordert, wenn der Schwierigkeitsgrad ab der zwölften Welt anzieht und Eure Gegner ihre anfängliche Zurückhaltung ablegen.
"Populous: The Beginning" verträgt sich nicht mit Sony-Mäusen. Ihr könnt jederzeit speichern, solltet aber vorher Kaffee aufsetzen: Speicher- und Ladevorgänge dauern jeweils knapp drei Minuten, eine komplette Memory Card (15 Blocks) wird zugekleistert. *ts*

Die Steuerung ist vor allem mit Analogpads wie dem Dual-Shock-Controller optimal und läßt die fehlende Mausunterstützung verschmerzen. Da das Digikreuz auch im Analogmodus aktiv bleibt, greift Ihr bei pixelgenauen Klickmanövern auf selbiges und habt keine Probleme beim genauen Zielen.

! "Populous: The Beginning" bringt mit Magie-Elementen frischen Wind in den Strategen-Alltag. Mit üblen "Natur"-Katastrophen den Feind zu zermürben, macht auch zehn Jahre nach dem Ur-"Populous" noch immer einen Heidenspaß. Das Spiel läßt Euch die taktische Freiheit, die non-linearen Welten auf mehrere Arten zu gewinnen. Zwar sind sechs Einheiten-Typen wenig, diese unterscheiden sich aber deutlich und wollen gezielt eingesetzt werden. Im Vergleich mit Echtzeit-Perlen wie "C&C" und "Warcraft 2" offenbaren sich nur wenige Mängel. Da es lediglich eine Rasse gibt, ist die Motivation zum erneuten Durchspielen gering. Immer schlimmer werdende Ruckeleinlagen ab der neunten Welt trüben die Spielfreude ebenfalls, außerdem vermisse ich einen Link-Modus für Zweispieler-Schlachten. So reicht's nicht ganz zum Prädikat.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 82%

POPULOUS

RUMBLE D

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	65%
SOUND	51%

Hochklassige, leicht zugängliche 3D-Fortsetzung des Strategie-Meisterwerks: Die Naturgewalt liegt in Euren Händen!

AB 12



Bau-Menü: Ihr habt die Wahl unter zehn Gebäude-Typen, die Euch allerdings nicht sofort zur Verfügung stehen.



Magie-Menü: Einige Zauber könnt Ihr immer wieder aufladen, andere sind begrenzt. Ihr müßt clever haushalten.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich. Weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Konami, J

Poy Poy 2



Tummeln sich alle vier Spieler auf einer Stelle, zoomt die automatische Kamera heran, um kein Detail zu verpassen.



Im "Poy Poy"-Stadion rücken Euch neben den drei Kontrahenten auch noch Roboterdronen mit Stromschlägen auf den Leib

Beim "Poy Poy Cup" hetzt Ihr nicht nur durch die Arenen, auch ein kleines Randszenario wurde diesem Modus spendiert: In der Rezeption kauft Ihr Handschuhe





Die "Poy Poy"-Zentrale: Oben die Rezeption, unten der defekte Datenpapagei der Information.

oder informiert Euch am Terminal über neue Entwicklungen der kleinen Rahmengeschichte, die Ihr mit der Zeit entdeckt. Im Raum nebenan schmökert Ihr in der "Poy Poy"-Historie oder zieht Euch eine Dose aus dem Getränkeautomaten.

PS Im 21. Jahrhundert ist "Poy Poy" die populärste Sportart: Vier mutige Athleten wagen sich in eine abgegrenzte Arena und versuchen mit Hilfe der dort herumliegenden Steine, Raketen und Bomben die Kontrahenten so zu drangsalieren, daß sie am Ende der 90 Sekunden als letzte noch Energie haben. Was einfach klingt, hat seine Tücken, denn jedes der 13 Spielfelder folgt eigenen Gesetzen: Auf dem Eisfeld schlittert Ihr ohne Halt durch die Gegend, während in der Mitte der Wüste ein bissiger Riesenskorpion im Treibsand lauert. Auf dem Mond wiederum bewegt Ihr Euch wegen der niedrigen Anziehungskraft in Zeitlupe, der "Luftwürfel" zerfällt während der Runde immer mehr und läßt unachtsame Spieler ins Bodenlose purzeln.

Neben den Wurfgeschossen könnt Ihr auch kurzerhand einen Kontrahenten packen und durch die Luft schleudern, feindlichen Übergriffen entzieht Ihr Euch durch einen kurzen Spurt oder einen geschickten Sprung. Gelegentlich auftauchende Schatzkisten bergen wertvolle Energiespender und goldene Herzen für die Schlußabrechnung. Es gewinnt nicht unbedingt derjenige, der als letzter steht, sondern der aktivste Teilnehmer: In der Schlußabrechnung werden zusätzlich die Anzahl der erzielten Treffer und der gesammelten Glücksherzen berücksichtigt.

16 Kämpfer stehen bereit und unterscheiden sich in Energie, Geschwindigkeit und Magiebegabung. Letzteres Kriterium bestimmt, welche der Spezialhandschuhe Ihr erfolgreich nutzen könnt: Vor einem Match wählt Ihr aus zwei Dutzend Exemplaren einen, mit dem Ihr einen Wurf zur besonderen Attacke umwandelt. Neben besonders hartnäckigen Geschoßarten wie Blitzen oder überdimensionalen Hämmern könnt Ihr damit auch frische Energie zapfen oder Euch aus Gefahrenzonen teleportieren.

Vier Spieler treten im Freundschaftsspiel zum Duell "Jeder gegen jeden" an oder schließen sich in Zweier-Teams zusammen. Solisten versuchen sich im "Poy Poy Cup": Über eine Vorrunde qualifiziert Ihr Euch für die große Meisterschaft, vom Preisgeld kauft Ihr Euch zwischendurch neue Handschuhe oder rüstet die vorhandenen auf. *us*

! "Poy Poy 2" ist eigentlich mehr ein Update als eine Fortsetzung, bis auf Details hat sich am Spiel fast nichts getan: Die neuen Spielfelder peppen den Multiplayer-Spaß deutlich auf, doch bevor Ihr sie freispielt, müßt Ihr Euch erst durch die vom ersten Teil recycelten Szenarien kämpfen – für ein volles Dutzend frischer Ideen hat es anscheinend nicht gereicht. Für Einzelspieler hält sich die Motivation in Grenzen: Gemeinsam machen Euch die CPU-Gegner in höheren Spielstufen arg schnell den Garaus, zumal Ihr in der Hektik Euren Kämpfer häufig nicht flott genug aus der Gefahrenzone bringt. Erst mit Freunden entfaltet sich der wahre Reiz von "Poy Poy 2": Kämpfen alle mit den gleichen Handicaps, entwickeln sich gnadenlose und unterhaltsame Schlachten, die auch "Bomberman"-Puristen motivieren.



ULRICH STEPPBERGER



Ganz schön heiß: Der Feuerstoß vom Apachen röstet gleich zwei auf einmal.



Völlig losgelöst – auf dem Mond gehen Würfe wesentlich weiter als sonst.



Auf der Eisscholle schlittert Ihr wild durch die Gegend und mißbraucht unschuldige Pinguine als Waffen



Schnell weg: In der Raumstation nutzt Ihr die drei Warpfelder, um Explosionen unbeschadet zu entwischen.

SPIELSPASS 67%

Poy Poy 2

© 1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED Developed by KCET

RUMBLE

HERSTELLER: KONAMI

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 58%

SOUND: 62%

Simple, aber spaßige Multiplayer-Materialschlacht mit wenig Unterschieden zum Vorgänger: Für Solisten kaum reizvoll.

AB 6

Andere Versionen

Der Vorgänger "Poy Poy" (Test in MAN!AC 6/98) wird von 66% auf 63% Spielspaß abgewertet.

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22 Inhaber: Michael Träutlein
Tel.: 06221-184134

WOG WORLD OF GAMES

Große Auswahl an topaktuellen DVD-Titel
Pioneer 606 Codefree
1499.- DM
DVD VIDEO

Passport + für N64 NTSC ◆◆ PAL

- Zelda 64
- Mickey's Magical Tetris
- Castlevania 64
- FIFA Soccer 99
- Rogue Squadron
- Turok 2 (Engl. PAL)
- Perfect Dark
- Milos Astro Lanes
- The Glove (Zubehör)
- Memory Pack (Zubehör)
- Expansion Pack (Zubehör)
- Steering Wheel (Zubehör)

PlayStation

- WCW vs NWO Thunder
- NCAA Final FOUR
- Metal Gear Solid (Vorbest.)
- Silent Hill (Vorbest.)
- Parasite Eve
- Xenogears
- Ridge Racer Type 4
- Ehrgeiz
- Cybershock Controller (Zubehör)
- Steering Wheel (Zubehör)
- Real Arcade Lightgun (Zubehör)

Dreamcast

- Dreamcast System call!
- Extra Controller
- Memory Card
- RGB Kabel
- Sega Rally 2
- Sonic Adventures
- Incoming
- Seventh Cross
- Tetris 4D
- Virtual Fighter 3 TB
- Blue Stinger call!
- Blue Stinger
- Code Veronica

Schlag zu! Jetzt!

Händleranfragen erwünscht Tel: 06221-619738 Fax: 06221-619739
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt. Annahmeverweigererrn berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30.- Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

Wir machen schon'mal Frühjahrsputz. Nur solange der Vorrat reicht.

Nintendo 64+Mario	*239,-*
1080 SnowBoarding	**74,95**
Air Boarders	99,95
Banjo Kazooie	**74,95**
Blast Corps	79,95
Body Harvest	109,95
Buck Bumble	109,95
Chameleon Twist	59,95
Dark Rift	59,95
Extreme G 2	99,95
F-Zero X	**79,95**
F1 Pole Position	49,95
F1 World Grand Prix	**79,95**
Forsaken	109,95
GASP	129,95
Glover	89,95
Gex 64*	129,95
Hexen	**79,95**
Iggys Recking Balls	79,95
Intern Sup.Soccer '97	49,95
Intern. Sup. Soccer '98	**79,95**
Lamborghini	59,95
Mischiev Makers	59,95
Mission Impossible	99,95
MystivalNinja/Goemon3D	69,95
NBA Jam '99	**89,95**
NBA Pro	79,95
NFL QB Club '98	44,95
NHL '99 und NBA '99 *je*	109,95
SCARS	109,95
Top Gear Overdrive	119,95
Turok 1 e uncut 79,95 /dt	**49,95**
Turok 2 uncut	109,95
V Rally	119,95
WCW vs NWO Revenge	139,95
Wipe Out	129,95
WWF Warzone	109,95
Zelda	**119,95**
Padverlängerung	8,95
Rumble Pack original !	24,95
PlayStation	*239,95*
Air Combat 1	34,95
Alien Trilogie - uncut, e	49,95
Alundra	89,95
Am. Deer Hunter*	89,95
Asteroids 3D	79,95

Azure Dreams	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Biofreaks	**74,95**
Blam! MachineHead	39,95
Blast Chamber	39,95
Blast Radius	89,95
Blaze&Blade-Etern.Qu.	**79,95**
Bomberman World	89,95
Box Champions	89,95
B-Movie	69,95
Break Point Tennis	39,95
Breath of Fire 3 99,95/SE	**119,95**
Buggy	89,95
Bust a Move2 49,95 / Teil3	69,95
Chronicles of the Sword	39,95
Colony Wars 2	89,95
Colin McRae Rally	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Comm&Conquer 1	49,95
C&C 2: Gegenschlag	**89,95**
Constructor	**89,95**
Courier Crises	69,95
Croc	49,95
Extreme Snowbreak	89,95
Fantastic Four	44,95
Formel 1 '96	**39,95**
FIFA '99	89,95
Final Fantasy 7	99,95
Formel 1 '98	**89,95**
Forsaken	49,95
5th Element	89,95
Galaxi Fight	29,95
Gex 3D	**49,95**
Gran Turismo	**89,95**
Int.SupSoc. del *oder* Pro je	49,95
Int.Sup.Soccer Pro '98	89,95
J. McGrath SupCross	**84,95**
Judge Dredd (für Gcon!)	**89,95**
Kutushi	69,95
Klonoa	89,95
Legend	89,95
Libero Grande	**79,95**
Mass Destruction	49,95
Medievil	**89,95**
Motor Mash	49,95
N2O	89,95

Namco Soccer PrimeGoal	**19,95**
NASCAR '99	**89,95**
NBA Jam Extreme	39,95
Need for Speed 3	89,95
NHL '99 (EA)	89,95
Ninja	89,95
O.D.T.	**89,95**
Oddworld-Abe's Oddy.	**44,95**
Oddworld-Abe's Exod.	79,95
Overblood	89,95
One	**69,95**
Pandemonium 2	89,95
Pang Collection	89,95
Pitball	29,95
POed	29,95
Psybadeck	89,95
R-Type	89,95
Rayman	49,95
Rascal	89,95
Raven Project	39,95
Raystorm	**39,95**
Perfect weapon	49,95
Resident Evil Platinum	49,95
Road Rash 3D	89,95
Rushdown	89,95
Sentinel Returns	89,95
Skull Monkeys	89,95
Spyro the Dragon	**89,95**
Starfighter 3000	19,95
Streetfighter Collection	89,95
Streetracer	39,95
Super Sonic Racers	29,95
Tempest X	39,95
Test Drive 5	89,95
Total Driving	44,95
Touring Car Champ 2	**79,95**
Theme Hospital	89,95
VR Pool	39,95
V Rally(1 neuesAuto+DualSh.)	**44,95**
Vigilante V8	89,95
Wargames	89,95
WCW Nitro	99,95
Wild 9's	**89,95**
WWF Warzone	89,95
X-Ploder Schummelmodul	**69,95**
Padverlängerung	8,95
RGB Kabel	14,95

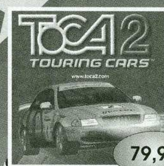


uncut ! 109,95

79,95 **Oddworld: Abe's Exodduss**

Nintendo Mini Classics 19,95

Color GameBoy 149,95*



79,95



79,95

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

030-627 09 154

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. **Versand:** Vorkasse 7,- DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN, **Kreditkarte** 9,90 DM Porto; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit 20,- DM. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

Entwickler: Hudson, J

Mario Party


Skate or Die: Auf der brüchigen Brücke düst Ihr per Skateboard mit den Kollegen um die Wette.


Nach uns die Sintflut: Im Wildwasser rudert Ihr möglichst schnell, um die Kontrahenten gegen Felsen zu schubsen.

Wer die Würfelwelten gründlich durchstöbert, findet eine geheime Schallplatte: Sprintet damit auf der Oberwelt ins Optionshaus und schunkelt zu den fetzigen Hintergrundmelodien: Mario-Fans der ersten Stunde erkennen Soundtrack-Remixes aus vergangenen Abenteuern wieder.

N64 Während bei uns im Westen Würfelspiele für Konsolen ein Tabu darstellen (abgesehen von "Monopoly"), erfreuen sich bunte Vierspieler-Spektakel wie Takaras "Super Game of Life" (Super Nintendo, 1994) in Japan allgemeiner Beliebtheit. Wie in einem realen Brettspiel steht in diesem Genre der Mehrspieler-Modus im Vordergrund, während die CPU-Charaktere nur als Ergänzung zu den menschlichen Mitstreitern gedacht sind: "Mario Party" allein zu zocken ist wie eine Geburtstagsfete ohne Gäste.

Anlaß der Würfelei ist ein Streit unter der Nintendo-Clique: Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi, Donkey Kong und Wario diskutieren verbissen, welcher unter ihnen der größte Konsolenheld ist. Während Videospielveteranen die Auswahl auf Mario und Donkey Kong begrenzen würden, schlägt Pilzkopf Toad ein Wettrennen vor: Sieger sei zum Schluß der Spieler mit den meisten Sternen – möge der Beste gewinnen.

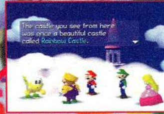
Sechs Würfelwelten erwarten eine Auswahl von vier Helden, im Ziel steht Toad mit einem der begehrten Glitzerschätze. Bis zum Sieg steht Euch ein harter Weg bevor: In Donkey Kongs Dschungel versperren wüste Steinmonster den Weg und lassen Euch nur gegen Bestechung (Goldstücke) passieren, auf Toadstools Geburtstagskuchen pflanzt Ihr Erdbeersamen, um die Sterne des führenden Spielers zu klauen. Yoshis Insel wird von hungrigen Wassermonstern bewacht, auf Warios Schlachtfeld schießt Ihr Euch mit Kanonen von Schützengraben zu Schützengraben. In Luigis Maschinenraum versperren laufende Stahltore den Weg, Marios Regenbogenburg ist der einzig lineare Level – doch am Ende erwartet Euch nicht nur Toad, sondern auch der diebische Bowser. Wer fleißig würfelt, darf obendrein geheime Welten freispielen.

Nachdem Ihr Euch für ein Brett entschieden und jeder einen Schützling gewählt hat, würfelt Ihr die Reihenfolge aus: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Jedes Feld auf dem Spielbrett begrüßt Euch mit einem Ereignis:


Begegnet Ihr dem Geist, dürft Ihr einem Freund mehrere Goldstücke klauen.


Am Ziel erwartet Euch entweder Toad oder der diebische Bowser


Kommt ein Spieler auf das Ausrufezeichen, tauschen zwei Kollegen das Gold.

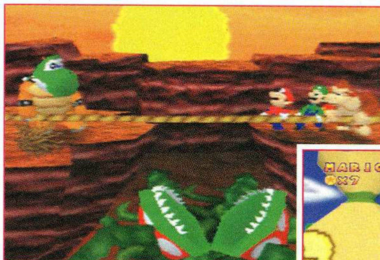


Der Koopa-Trooper gibt den Kontrahenten das Zeichen zum Start



Abwechslung ist Trumpf: Am Strand fischt Ihr Schatzkisten aus dem Wasser, in der Konzerthalle spielt Ihr Notenfolgen nach. In bester "Dig Dug"-Manier durchwühlt Ihr Euren Vorgarten, ausgelassene Partystimmung kommt spätestens beim Limbotanz auf.

Meistens gibt's drei Goldstücke für den Geldbeutel, es warten aber auch Sprintfelder (nochmals würfeln) und Goldstücktausch bzw. -diebstahl. Auf Ereignisfeldern und nach jeder Runde werdet Ihr in eins von 50 Minispielen gebeamt, zu denen Ihr alleine, im Team, alle gegen alle oder allein gegen die drei Kollegen antretet: Via Kran und Angel fischt Ihr nach Schätzen, in der Cart-Arena düst Ihr mit Euren Freunden um die Wette. Im Memory-Spiel ist ein fotografisches Gedächtnis gefragt, beim Facelifting verformt Ihr Bowsers Gesicht wie im "Mario 64"-Titelbild um die Wette. Für wüste Keilereien sorgt der Hammerkampf, auf dem Basketballfeld führt im Bombenhagel nur Teamgeist zum Sieg. Beim Bowling verwandeln sich Eure Kontrahenten in Kegel und flüchten vor Eurem Wurf, auf der von Piranhas umgebenen Insel schubst Ihr Euch gegenseitig ins Wasser. "Beatmania"-Fans kommen im Nachspielkonzert auf Ihre Kosten, beim Buttonsmasher-Tauziehen droht der Fall ins Maul einer Venusfalle. Auch eine Slotmachine steht fürs Glücksspiel zur Verfügung. Hinzu kommen Geschicklichkeitstest wie der Limbo-Tanz und die Wildwasserfahrt: Auf einem reißenden Fluß paddelt Ihr zu viert um Euer Leben, während am rechten und linken Ufer mit Zauberwässerchen bewaffnete Druiden



Yoshi in Todesangst:
Wer beim Tauziehen verliert, wird von der Venusfalle genußvoll verspeist.

warten. Wer eifrig rudert und die Strömung nutzt, läßt die gegenüber sitzenden Freunde ins offene Messer schwimmen: Jede Attacke des Feindes kostet Goldstücke, die in Euren Geldbeutel purzeln. Auf Erklärungen wird dabei verzichtet: Ein übersichtlicher Infobildschirm klärt Neulinge über Spielprinzip und Tastenbelegung auf.

Das gewonnene Gold investiert Ihr entweder in Passiergebühren, oder Ihr sprintet zu einem Einkaufsbummel in den nächsten Laden. Hier erwarten Euch praktische Extras, mit denen Ihr im Notfall versteckte Goldstücke aus der Tasche zaubert, nur noch hohe Augenzahlen würfelt, Euren



Übung für den Ernstfall: Wie in der Spielhalle fischt Ihr mit einem Kran Schätze aus einem Sammelbecken.

Standort mit dem eines Kontrahenten wechselt oder einen Bösewicht wie Bowser zu Hilfe ruft. Wer einen mächtigen Schatz erspielt hat und ihn nicht auf's Spiel setzten möchte, eilt zur Pilzbank, um einen Teil des Vermögens für spätere Turniere beiseite zu legen. Jedes Wettrennen dauert eine einstellbare Zahl von Würfelrunden: Ihr könnt also mehrere Sterne in einem Spiel gewinnen. Alle erspielten Disziplinen werden obendrein in der Oberwelt (Hauptmenü) freigeschaltet, sodaß selektiven Duellen und konzentrierten Trainingsstunden nichts im Wege steht. *oe*

Nach jedem Wettbewerb informiert Euch eine Statistik über gewonnene Schätze oder gar Verluste. Obendrein wird die Rangliste ständig aktualisiert, denn zwei Runden später kann sie schon



komplett auf dem Kopf stehen. Gerade wenn Tauschfelder ins Spiel kommen, ist der letztendliche Gewinner ein Glückspilz – wie meist beim normalen Brettspiel.

! Bei "Mario Party" ist der Titel Programm: Gegen die CPU-Recken sind die kurzen, aber gnadenlosen Matches langweilig. Erst wüste Flüche, gemeine Racheakte (Münzenklau) und Verschwörungen gegen den Führenden sorgen für den nötigen Pep. Der Spielablauf ist erfreulich zügig: Kein Teilnehmer hat längere Wartepausen zu befürchten, zumal nur elf der 50 Disziplinen für einen Spieler gedacht sind. Trotz der kurzen Einführung haben Anfänger bei einigen Wettbewerben (besonders gegen die Kumpels) Probleme: Ehe Ihr kapiert habt, worum es geht, liegt Ihr schon benommen im Abseits. Beim nächsten Mal wißt Ihr's zwar besser, doch bei der Masse an Disziplinen ist die Wiederholungsrate gering. Dafür ist "Mario Party" ebenso witzig wie originell: Wer öfters seine Freunde einlädt, sollte auf jeden Fall probespielen.

OLIVER EHRLE



Gebt dem Würfel eine Kopfnuß und zieht Eurer Wege: Bei Verzweigungen dürft Ihr zwischen den Alternativpfaden wählen.

SPIELSPASS 69%

MBIT 256

MARIO PARTY
PRESS START
©1998 Nintendo / HUDSON SOFT

HERSTELLER: NINTENDO
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 84%

Kunterbuntes Würfelspiel um die Nintendo-Clique mit 50 Mini-Disziplinen: Ab drei Spielern sind spaßige Duelle garantiert.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Mathias Reichert, Kay Poprawe • **Spieldesign:** Anton Wimmer, Hermann Jahnke • **Programmierung:** Christoph Ölckers, Volker Elösser • **Grafik:** Kay Poprawe, Oliver Papoulias, Dirk Bialluch • **Sound:** Alenader Knorr, Dirk Bialluch

Swing



Verliert Ihr die Übersicht über die Extrakugeln, informiert Euch eine zuschaltbare Online-Hilfe.

Deutschland-Premiere dank Software 2000: Zwar versuchten sich bereits vereinzelt deutsche Entwicklerteams an der Playstation, doch die Eutiner Spieleschmiede ist der erste offiziell von Sony lizenzierte Publisher aus unserer Heimat. Mit "Swing" erscheint das erste Konsolenspiel von Software 2000, die bislang vor allem für ihren PC-"Bundesliga Manager" bekannt sind. Ob auch die in Kürze fertige Wirtschaftssimulation "Pizza Syndicate" für die Playstation umgesetzt wird, ist noch unklar.



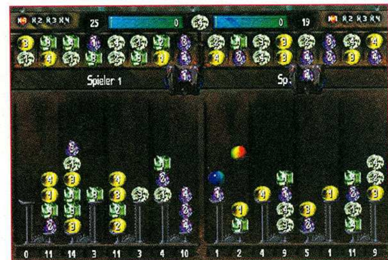
Knobelattacke aus deutschen Landen: Der bekannte PC-Entwickler Software 2000 (siehe Randtext) feiert mit der Umsetzung des Tüftelspiels "Swing" seinen Playstation-Einstand.

Von oben werft Ihr bunte Kugeln in das Spielfeld. Ziel ist es, durch das horizontale Aneinanderreihen dreier gleichfarbiger Kugeln diese abzubauen. Liegen dabei noch mehr in Kontakt, verschwinden diese auch gleich. Natürlich wirft Euch "Swing" zahlreiche Tücken in den Weg: Alle Kugeln haben unterschiedliche Gewichte, die sich auf die vier Wippen am unteren Bildrand auswirken: Bringt Ihr diese aus dem Gleichgewicht, kippen sie auf einer Seite herunter und verändern damit schlagartig die Konstellation auf dem Spielfeld. Außerdem wird die oberste Kugel der leichteren Seite durch die Luft geschleudert. Fliegt sie dabei über den Bildrand hinaus, kommt sie auf der anderen Seite als Herz herein, das Ihr nur mit anderen Herzen oder einer Bombe abbauen könnt. Das ist nur eines von insgesamt 28 "Swing"-Extras: Je länger Ihr durchhaltet, desto mehr Extras und verschiedene Farben kommen hinzu. Sobald ein Kugelstapel oben anstößt, ist das Spiel zu Ende. Einzelspieler erwartet ein Endlosmatch um Punkte sowie eine Playstation-exklusive Mission: Hier macht Ihr Euch in einem Tutorial mit den Grundprinzipien vertraut oder versucht, in vorgegebenen Konstellationen alle Kugeln abzubauen bzw. nur bestimmte Farben zu eliminieren.

Zwei Spieler knobeln entweder gemeinsam (und helfen sich mit Bonuskugeln aus) oder treten gegeneinander an: Jede herübergeschleuderte Kugel wird zum störenden Felsblock. Außerdem gibt es einige fiese Extras nur in diesem Modus – wie etwa die Uhr, die alle Farben eines Stapels für eine bestimmte Zeit verdeckt. *us*



Gefährliche Hochstapelei: Während in der Mitte gerade ein Dreier verschwindet, sind die rechten Wippen bereits bis zum Anschlag beladen.



Friedliches Nebeneinander: Im Kooperationsmodus helft Ihr Euch gegenseitig mit Jokerkugeln.



Hilfe für Farbenblinde: "Swing" stellt Euch auch Grafiksets bereit, in denen sich die Kugeln durch Muster unterscheiden.



Kniffliges in den Missionen: Wie räumen wir die einfarbigen Kugeln ab, ohne daß eine von ihnen aus dem Bild fliegt?

Kugel-Trubel

Satte 28 Extrakugeln beeinflussen bei "Swing" den Spielablauf. Hier eine kurze Beschreibung der ersten fünf Boni, die Euch im Solomodus begegnen:

JOKER: Diese Kugel kann jede Farbe ersetzen und erleichtert damit den Bau eines Dreiers.

BOMBE: Sprengt bei Kontakt mit anderen Kugeln alles im "Drei-Felder-Radius" weg.

FRÄSER: Damit zerstört Ihr alle Kugeln auf einem Stapel – praktisch bei voll belegten Wippen!

COLOR-ZAP: Dieses Extra zerstört alle Kugeln von der Farbe, auf die es zuerst trifft.

TINT: Eine zweischneidige Kugel, die einen Stapel ganz in die Farbe der obersten Kugel verwandelt.

"Swing" erfordert Einarbeitungszeit, erst dann lernt Ihr die Feinheiten des Spielprinzips schätzen. Anfänger blicken im Kugel- und Wippenchaos kaum durch, doch ist das vorbildliche Tutorial erstmal studiert, kommt hinter der biederen Grafik ein hervorragendes Knobelspiel mit gnadenlosem "Nur noch eine Runde"-Effekt zum Vorschein. Erfreulich variabel sind die Optionen: Bei elf Kugelsets ist für jeden Geschmack eines dabei, außerdem läßt sich jedes einzelne Extra im freien Modus beliebig einstellen. Da Ihr jederzeit speichern dürft und nicht von knappen Zeitlimits bedrängt werdet, kommt keine unnötige Hektik auf. Die exklusiven Missionen sind ein netter Bonus und fordern bereits im mittleren Level Eure grauen Zellen aufs Äußerste. Wer Knobelspiele mag, ist mit dem innovativen "Swing" gut bedient.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: SOFTWARE 2000
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 39%
SOUND: 47%%

Das unscheinbare Äußere täuscht: Die anspruchsvolle Knobelei motiviert mit starker Idee und vielen Spielmodi.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Magenta Software, GB • **Produzent:** Leo Cubbin • **Spieldesign:** Paul Johnson, Carl Swanick, Stephen Wadsworth • **Programmierung:** Kieren Gracie, Clive Johnson, Tim Scales u.a. • **Grafik:** Stephen Wadsworth, Dave Harper u.a. • **Sound:** Aziz Ibrahim, PC Music

Eliminator



Ein Mech kommt selten allein: Taucht Verstärkung auf, seid Ihr im Handumdrehen verloren.



PS Im galaktischen Knast des 22. Jahrhunderts fristet Ihr Euer Dasein, dann bietet sich die Chance zur Flucht: Als Ihr an einen anderen Standort verlegt werdet, greift Ihr Euch einen „Eliminator"-Gleiter und stürzt Euch gegen ein Heer von Wächtern in den Kampf um die Freiheit. Vier Fluchtvehikel stehen bereit, die sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Panzerung und Steuerung unterscheiden. In den acht futuristischen Welten schlagt Ihr Euch mit einem strengen Zeitlimit im Nacken durch drei Teilbereiche: In der Arena versperren Euch Laserbarrieren den Weg, die sich erst öffnen, wenn Ihr die schießwütigen Gegner des Sektors zerstört habt. Dazu nehmt Ihr die Mechs und Dronen mit der Bordkanone und Extras wie Lenkraketen und Granaten auf's Korn. Erwischt Ihr im Gemetzel ein besonders markiertes Fahrzeug, prescht Ihr im Bonusabschnitt durch einen Hochgeschwindigkeitsparcours, in dem Ihr laufend Extrazeit sammelt, um nicht zu explodieren. Danach erwartet Euch der Levelboss: Ihr habt für seine Zerstörung zehn Minuten Zeit, bevor es weiter in die nächste Welt geht.
Für zwei Spieler stehen spezielle Splitscreen-Arenen ohne Computerfeinde bereit, in denen Ihr Euch gegenseitig in die Luft sprengt. *us*

! Obwohl ein halbes Dutzend Programmierer an „Eliminator" werkelte, ist das Endergebnis nur eine öde Nonstop-Ballerei ohne Highlights. Eine Handvoll dicker Designpatzer und ein extrem hoher Schwierigkeitsgrad trüben Euer Vergnügen: Spärliche Bewaffnung und die miese Zielvorrichtung Eures Mickerglei-ters lassen Euch besonders gegen fliegende Feinde schlecht aussehen. Sogar taktisches Runterbremsen könnt Ihr Euch nicht leisten: Im Handumdrehen ist das knappe Zeitlimit abgelaufen. Chronischer Rücksetzpunktmangel sorgt ebenso für Frust wie Geschicklichkeitspassagen, die Eure Nerven durch ungünstige Kameraperspektiven und empfindliche Steuerung strapazieren. Nur wer seine Spiele gerne knallhart serviert bekommt, riskiert einen Blick auf "Eliminator".

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 51%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58% SOUND: 61%

Eintönige und schwere 3D-Ballerei mit Macken: Extremer Zeitdruck und nerviger Zielmechanismus sorgen für Frust.

AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Dreamworks Interactive, USA

T'ai Fu


Piraterie auf der Playstation? Das kann T'ai nicht zulassen und gibt dem Keilerhauptmann eins auf die Zwölf.

Mit Dreamworks Interactive stieg Star-Regisseur und Oscar-Preisträger Steven Spielberg vor vier Jahren ins Spiele-Business ein. Besonders erfolgreich waren bisherige Dreamworks-Entwicklungen noch nicht. Das


Das Jump'n'Run "Skullmonkeys" ist Dreamworks bisher bestes Konsolenspiel

Spiel zum Spielberg-Film "Jurassic Park - Vergessene Welt" war optisch ansprechend, spielerisch aber nur guter Durchschnitt (62% Spielspaß in MAN!AC 10/97). "Skullmonkeys" ist das bisher beste Dreamworks-Spiel und heimste in der MAN!AC 3/98 eine Spielspaßwertung von 77% ein.

PS Vor Jahren brachte der finstere Drachenmeister Leid und Elend über das alte China. Viele Klans beklagten Verluste, die einst mächtige Familie der Tiger wurde fast vollständig ausgerottet. An diese fürchterliche Zeit habt Ihr nur vage Erinnerungen. Als kleines Raubkätzchen namens T'ai entkamt Ihr damals der Schreckensherrschaft und wuchst bei Eurem Ziehvater und Mentor Lo Ping auf, einem friedliebenden Pandamönchen. Er lehrte Euch, Eure Pranken nur zur Selbstverteidigung einzusetzen. Wohlweislich, denn der Kampf liegt in Eurer Natur...

Mittlerweile seid Ihr erwachsen, doch im Geiste immer noch ein ungestümer Rebell. Nachdem der Drachenmeister den Pandatempel zerstört und Euch fast getötet hat, jagt Ihr ihn durch 16 Level, um ihm schließlich gegenüberzutreten und seine Schreckensherrschaft zu beenden. "T'ai Fu" ist trendgerecht als Genre-Mix ausgelegt. Es enthält Jump'n'Run-, Action-Adventure- und Prügelelemente, wobei letztere einen besonderen Stellenwert einnehmen. Als Kung-Fu-Lehrling haut Ihr mit Tritten und Prankenschlägen Eure Gegner aus dem Weg oder traktiert sie mit wirkungsvollen Kombinationen wie dem Drehkicksprung, dem Wendekick oder der tiefen Fegerkombo. Oder Ihr packt Euren Feind geschickt am Schlafittchen, wirbelt ihn durch die Luft und werft ihn mit Wucht auf den Stein. Um Energie zu sammeln, werft Ihr Eurem unterlegenen Kontrahenten nach erfolgreicher Schlagkombination einen deftigen Spruch an den Kopf.


Elektrisierend: Unter den Stromstößen der Schockviper stellt sich Euch der Pelz auf!

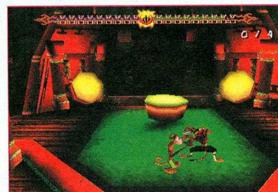

Auf ein Wiedersehen: Im Intro begegnet Ihr dem Drachenmeister zum ersten, aber nicht zu letzten Mal.

Das Abenteuer führt Euch in 16 tierische Metropolen, in denen Ihr jeweils einem bzw. zwei Feind-Typen begegnet. Im Bambuswald kämpft Ihr mit einer Schlägerpython, auf den Tempelbrücken überrascht Euch ein Kobraschütze. Auf einem Piratenschiff duelliert Ihr Euch mit dem Keilerhauptmann, der Euch mit seiner scharfen Sichel den Scheitel zieht. Dabei erweisen sich Eure Widersacher als nicht sonderlich intelligent, nach kurzer Zeit habt Ihr ihren Schwachpunkt entdeckt.

Von einigen Bossen, die sich Euch in den Weg stellen, erlernt Ihr neue Kung-

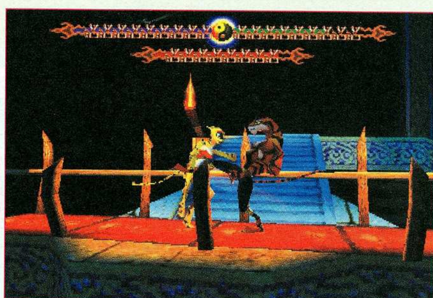


Auf der Oberkarte betretet Ihr einen von 16 Level, die Ihr auch mehrmals durchqueren dürft.


Gib dem Affen Zucker: Gegen den gelenkigen Bananenfan helfen nur schnelle Schlag-Kombinationen.



Dreikampf: Zwei üble Krieger fallen über Euch her, als gewiefter Kung-Fu-Fighter räumt Ihr sie aber problemlos aus dem Weg.



Pfotenkampf: Gegen kräftige Hiebe der Leopardendame hilft nur eifriges Blocken – und ein dickes Fell.



Fu-Techniken. So bringt Euch der langarmige Affenmeister Rolle und Sprung bei, Flug und Kranichkombo lehrt Euch die Kranichmeisterin. Im "Hort der Gottesanbeter" erklärt Euch der weise Meister Si Fu den Einsatz der "Chi-Energie", die Euch wirkungsvolle Techniken wie die Chi-Welle, die alle Feinde im Radius umhaut, eröffnet. Der Chi-Schuß benötigt deutlich weniger Energie; seine Wirkung kann über Chi-Schriftrollen verstärkt werden, mit denen Ihr Naturelemente wie Feuer, Blitz, Luft, Erde und Wasser für Euch nutzt. Krafttafeln machen Euch unverwundbar oder unauffällig: Ihr überrascht ahnungslose Gegner oder geht einem Kampf ganz aus dem Weg.



Drückt nach einer gelungenen Kombination die Dreieck-Taste, und ein schützender Energieball umschließt Euch.

Großen Tigerschrittes marschiert Ihr durch die 3D-Landschaft, auf die wechselnden Kameraperspektiven habt Ihr keinen Einfluß. Zahlreiche Prügeleinlagen wechseln sich ab mit gelegentlichen Geschicklichkeits-Sequenzen. Ihr überquert tiefe Schluchten, erklimmt einen Dachvorsprung oder kämpft mit reißenden Fluten. Ab und zu stellen Euch simple Rätsel auf die Probe. Kisten und Geheimräume offenbaren Extraleben, Jadestücke, Energieherzen oder Chi-Bälle.

Zwischensequenzen erzählen Euch die Hintergrundgeschichte in deutscher Sprachausgabe, asiatische Klänge bringen Euch in Kung-Fu-Stimmung.

Nach jedem Level speichert Ihr und bewegt Euch auf einer Oberkarte zum nächsten Ort. Vor dem Spiel wählt Ihr aus zwei Schwierigkeitsgraden, die sich in der Zahl der verfügbaren Leben unterscheiden. *ts*

SPIELSPASS 70%



HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 73%
SOUND: 64%

Unterhaltsame Mischung aus Hüpf- und Prügelspiel: Ihr erlernt neue Moves, sucht aber spielerische Glanzpunkte vergebens.



Unspektakulär: Dreamworks' Hüpf-Prügelei glänzt weder optisch noch spielerisch, bietet aber solide Unterhaltung. Ihr lernt ständig neue Moves, bis Euer Schlagspektrum fast mit dem eines "richtigen" Beat'em-Ups mithalten kann, doch genau im hohen Prügelanteil liegt die Schwäche von "T'ai Fu": Durch die monoton agierenden Gegner verkommen die Kämpfe schnell zu purem Knöpfehämmern ohne jede Taktik. Daß Euch in den Levels nur maximal zwei Gegner-Typen begegnen, stimmt mich ebenfalls ärgerlich. Bei der Kameraführung ließ Dreamworks mehr Sorge walten, Ihr habt Euren Tiger-Helden immer optimal im Blick. Die abwechslungsreichen Umgebungen gefallen mir ebenso wie die durchdachte Steuerung und der moderate Schwierigkeitsgrad. Wenn Euch reine Prügelspiele zu einsilbig sind, werft einen Blick auf "T'ai Fu".

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Konami, J

Kensei - Sacred Fist


Kneeuppercut vor dem Brandenburger Tor: Prügelknabe Heinz stammt aus einer deutschen Kickboxschmiede.



Yankee go home: Bei besonders harten Treffern wie einem Combofinisher schwenkt die Kamera in eine schräge Perspektive.

Mit der eingebauten Moveliste ist das Training kein Problem: In jedem Modus dürft Euch Ihr via Pause-Menü durch die Specialliste Eures Schützlings klicken und bis zu 6-Hit-Combos sowie Würfe studieren. Für Gleichberechtigung sorgt eine ergänzende Moveliste für den zweiten Spieler.



PS Nach Namco und Square beweisen auch die Entwickler von Konami, daß sie im Stande sind, ein Prügelspiel mit dem hochauflösenden Mode 9 (384x 512 Pixel) zu meistern: 22 furchtlose Schläger stellen sich dem Turnier um die Herrschaft über die Unterwelt, doch nur neun davon dürft Ihr zu Beginn wählen. Neben dem Turnier tretet Ihr zum Zweispielerduell, Time-Attack- und Survival-Modus an; ungeübte Kämpfer nehmen ein paar Trainingsstunden. Wer sich nicht die Hände schmutzig machen möchte, verfolgt die Keilerei im Zuguck-Modus aus sicherer Entfernung. Die Feuerknöpfe sind mit Schlag, Kick, Griff und Abwehr belegt, die Zeigefingertasten dürft Ihr nach Belieben mit Kombinationen dieser Tasten belegen. Durch einfache Richtungskommandos und wiederholte Hiebe setzt Ihr die Einzelschläge zu wuchtigen Combos zusammen, Würfe führt Ihr nur im Nahkampf aus. Drehkommandos (z.B. ↓↘ → & Schlag) sind dagegen nur vereinzelt nötig. Mit der Abwehrtaste blockt Ihr die Hiebe Eures Kontrahenten und wandelt seine Judogriffe in eigene Attacken um. Liegt der Feind bereits am Boden, setzt Ihr mit einem herzhaften Tritt nach. Hinzu kommen die Sidestep-Moves (Drehschläge) und Ausfallschritte, die Ihr bei wendigen Kämpfern auch zu Seitwärtsrollen-Flickflacks erweitern könnt. Außerdem verfügen Eure Streiter über Spezialfähigkeiten: Wrestler David geht mit dem Feind in den Clinch, um sich anschließend hinter seinen Rücken zu winden oder aus einer ganzen Palette von Würfen zu wählen. Kung-Fu-Expertin Yuli schleudert Euch zu Boden und bricht Euch anschließend mit mehreren Hebeln alle Knochen, Aikido-Meisterin Saya schlängelt sich geschickt um Euch und verwandelt jeden Eurer Hiebe in einen eigenen Angriff. Erfahrene Prügelspieler erkennen jedoch bald die Grenzen ihrer Schützlinge: Sprintattacken gibt's meist nur eine, Hiebe und Tritte aus der Hocke sind auch rar gesät. Besonders harte Treffer werden wie im "Tekken"-Vorbild durch rote und blaue Pixelwolken signalisiert, gelegentlich sprühen auch gelbe Fetzen über den Bildschirm.



Arme und Beine in Großaufnahme: Die spektakulärsten Manöver sind die Würfe in Richtung Kamera.

Gekämpft wird in schmucken Natur- und Stadtarenen wie Hinterhof, Hochausdach und Wasserfall, einen Stage-Knockoff gibt's jedoch nicht: Die Kämpfer stehen auf einem Endlosboden, der durch teils verzogen wirkende Polygone mit dem 3D-Hintergrund verbunden ist. Die PAL-Version bietet löbliches Vollbild, an das etwas schleppende Tempo müßt Ihr Euch jedoch erst gewöhnen: Möge der Stärkere gewinnen! *oe*


Schallende Ohrfeigen und Tritte mit dem Absatz sind die Spezialitäten von Hofdame Cindy


Da knirschen die Knochen: Yugo bricht Euch mit seinem Elbowsmash den Oberarm.

! "Kensei" ist ein durchgestyltes Beat'em-Up mit eindrucksvollen Spezialeffekten und einem soliden Move-Sortiment: Das Kampfsystem erlaubt ästhetische Knockout-Kombinationen, nach denen Ihr Euch selbst auf die Schulter klopft - besonders tiefgründig ist die Keilerei jedoch nicht. Bei der Kollisionsabfrage und dem Timing hat Konami etwas geschlampt: Mancher Schlag geht trefferlos durch den Gegner hindurch, ein paar Würfe sind nutzlos, da der Feind direkt vor Euren Füßen landet und sofort mit einem Fußfeger kontert. Dabei habt Ihr keine Möglichkeit, flink zurückzuweichen oder rechtzeitig in Blockstellung zu gehen. Trotzdem entwickeln sich verbissene Fights, die vielleicht gerade wegen der trägen Geschwindigkeit taktisch geprägt sind: Wer einen erfahrenen Kämpfer treffen möchte, muß sich was Cleveres einfallen lassen.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 68%

KENSEI SACRED FIST
NORMAL MODE
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 79%
SOUND: 73%

Hau rein: Etwas träges Beat'em-Up mit hochauflösender Grafik, massig Kämpfern und einer passablen Move-Palette.

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Der miese Torwart nervt selbst den Gegner: Seine desolate Leistung paßt zum Spiel der anderen Sportler auf dem Platz.

Sensible Soccer

Über mehrere Hardware-Generationen verwöhnte uns „Sensible Soccer" mit purem Fußballspaß. In die ruhmreiche Tradition soll sich jetzt die neue Playstation-Umsetzung einreihen.
Das Spielprinzip wurde konsequent beibehalten: Immer noch kommt Ihr mit zwei Buttons auf dem Joypad aus. Der eine Knopf dient zum Lupfen, Passen und Toreschießen, mit dem zweiten holt Ihr die letzten Konditionsreserven aus Euren Kickern heraus.
Spieler und Rasen seht Ihr nicht mehr in traditioneller 2D-Ansicht, alle Objekte werden aus Polygonen zusammengebastelt. Die Kamera bleibt in gewohnt distanzierter Position: Ihr seht die Spieler aus einer senkrechten Draufsicht über den Platz wuseln, wahlweise kickt Ihr aus einer schrägen Perspektive oder schaltet auf die Seitenlinien-Kamera um. Angepfiffen werden die Partien im Liga- und Turniermodus. Auf reale Spielernamen müßt Ihr dabei verzichten – statt „Effenberg" kickt „Affenberg" im Trikot der Bayern.
Vor dem Match wechselt Ihr Spieler, Formation und Taktik. Für jeden Kicker legt Ihr individuelle Parameter fest: Soll sich der Libero hinter der Abwehr aufhalten oder in der Offensive mitmischen, verteidigen die Kicker auf Basis der Raumdeckung, oder sollen sie hart an den Mann gehen? Ein Scout gibt Euch Auskunft über die Stärke der konkurrierenden Teams und zeigt Euch die Aufstellung des nächsten Gegners. *au*

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung.



Schlechter ANDREAS ULRICH als die deutsche Nationalmannschaft: Was für ein Murks! Die 3D-Grafik ist häßlich - hätte Krisalis altmodische Sprites verwendet, wäre wenigstens ein gewisser Retro-Charme erhalten geblieben. Dabei hapert's an allen Ecken und Enden: Statt künstlicher Intelligenz agiert ein Zufallsgenerator - oder warum sonst bolzt der Gegner das Leder planlos ins Aus, und läßt der Torhüter jeden Kullerball passieren? Selbst glühende Anhänger der Vorgänger entdecken keinen positiven Aspekt.

Krisalis wird viele Fans des 16-Bit-Vorgängers verärgern. Besitzer von Amiga/CD 32, Jaguar, SNES, Mega Drive, Master System und sogar Mega-CD erinnern sich an die glorreiche Vergangenheit des 2D-Vorgängers: "Spielerisch genial, optisch banal, aber immer motivierend", jubelten seit 1992 die Kollegen.

SPIELSPASS 38%

HERSTELLER: GT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 32% SOUND: 40%

Blamable Umsetzung eines 16-Bit-Klassikers. In Zeiten von "FIFA" und "ISS" hat diese Fußball-Gurke keine Chance.

AB 6

Entwickler: Beam, Australien

KKND Krossfire



Fliegeralarm: Ein Bomber der "Überlebenden" umkreist Euren Stützpunkt, ohne Flugabwehr seid Ihr hier machtlos.



Baugenehmigung: Nur in der Nähe des HQ dürft Ihr Gebäude errichten. Achtet darauf, daß auch eine Öl-Quelle in der Nähe ist.

Eure Aufgaben werden in witzigen Mission-Briefings präsentiert und reichen



von Evakuierungen über Befreiungsaktionen bis zum bekannten "Töte alle gegnerischen Einheiten". Hört gut zu: Wichtige Hinweise



erleichtern Euch die Aufgabe. Diese fehlen leider in der Zusammenfassung, die Ihr während der Mission aufrufen könnt.



Echtzeit-Strategen aufgepaßt: In "KKND Krossfire" bekriegen sich drei verfeindete Rassen um die Vorherrschaft auf der Erde. Die technikfeindlichen "Evolutionäre" kämpfen u.a. mit Wolfsbestien, Riesenskorpionen und Schlachtflußpferden. Die "Überlebenden", die sich 40 Jahre lang im Untergrund versteckt hielten, wehren sich mit Flammenwerfern, Anakonda-Panzern und Raketenorgeln. Erbarmungslos, da seelenlos: Die Agrarroboter der "Serie 9". Durch einen Atomkrieg ihrer Existenzgrundlage beraubt, nehmen sie mit Unkrautvernichtern, Sporenwerfern und Todeskuppeln Rache an ihren Erbauern.

Mit der Wahl Eurer Rasse bestimmt Ihr gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad. Auf 15 Karten spielt Ihr pro Rasse, macht 45 Schlachten insgesamt. Ihr steuert per Analog-Stick oder Digi-Kreuz, die Playstation-Maus wird nicht unterstützt. Gruppen werden nicht per "Lassowurf", sondern über ein Menü gebildet. Ihr halbiert bestehende Gruppen, splittet sie nach Einheiten-Typus oder fügt mehrere zusammen. Außerdem legt Ihr fest, wie sich die einzelnen Gruppen in Kampfsituationen verhalten; ob sie zuerst nahe oder starke Einheiten bzw. Gebäude attackieren sollen. Mit dem Aufbau eines Stützpunktes beschäftigt Ihr Euch erst nach einigen Missionen. Über eine Menüleiste gebt Ihr Bauaufträge, die Eure Öl-Ressourcen schrumpfen lassen. Deshalb solltet Ihr immer in der Nähe einer Öl-Quelle siedeln und Euch rechtzeitig nach einer zweiten umschauen – das Öl fließt nicht ewig. Vor allem, wenn Ihr durch den Bau weiterer Tankwägen das Fördertempo forciert. Auch Forschungsaufträge kosten "schwarzes Gold", sind aber unerläßlich: Wissen über alternative Energiequellen (Windrotoren und Sonnenkollektoren), Selbstschußanlagen sowie die Kunst des Flugzeugbaus verdankt Ihr kostspieliger Neugierde.

Bei Erkundungsmärschen solltet Ihr vorsichtig sein: Hat Euch der Gegner erspäht, folgt er Euch mit mehreren Einheiten bis zum tödlichen Showdown. Vor Überraschungsangriffen werdet Ihr per Sprachausgabe gewarnt. Keine Bange, wenn Ihr den Alarm überhört: Euer vibrierender Dual-Shock-Controller macht Euch den Angriff deutlich. Konntet Ihr trotzdem nicht rechtzeitig eingreifen, kümmern sich Mechaniker um die Reparaturarbeiten. Eine nützliche Levelkarte bekommt Ihr nicht geschenkt, erst der Bau einer Radaranlage verschafft Euch Überblick über den näheren Umkreis. Feindliche Attacken erkennt Ihr nun früher. Im "Kaos"-Modus darf auch Euer Kumpel zum Controller greifen. Ihr bastelt eigene Szenarien, Euer Mitspieler kämpft entweder mit oder gegen Euch – ein CPU-Gegner ist als dritte Partei auch dabei. In den Optionen regelt Ihr u.a. Schwierigkeitsgrad, Scroll- und Spielgeschwindigkeit. *ts*



Geduldsprobe: In manchen Situationen bremst heftiges Ruckeln den Spielfluß – vor allem im Zweispieler-Modus.



Warten auf den Feind: Gebt den Auftrag "Stellung halten", und Eure Gruppe reagiert aggressiv auf jede Bedrohung.

"KKND Krossfire" erreicht nicht die Klasse von "Warcraft 2" oder "C&C". Die Rassen unterscheiden sich nur im Aussehen, der hohe Schwierigkeitsgrad verschreckt Strategie-Neulinge. Die meisten Level lassen sich nur auf eine Art gewinnen - frustrierendes "Try & Error" ist angesagt. Auch ärgerlich: Trotz detailarmen, schlecht animierten Einheiten und niedriger Auflösung ruckelt's bei größeren Truppenbewegungen gewaltig, im Splitscreen noch mehr. Trotzdem macht's zu zweit am meisten Spaß, der "Kaos"-Modus entschädigt mit motivierenden Duellen für frustige Levels. Die Steuerung glänzt ebenfalls: Durch Konzentration auf Gruppenbildung habt ihr mehr taktische Möglichkeiten, Angriffe von zwei Seiten sind kein Problem. Neben der guten Übersetzung gefällt mir auch die pulsierende Techno-Beschallung.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 68%

KROSSFIRE

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	57%
SOUND	74%

Solide Action-Strategie mit spassigem Zweispieler-Modus und hohem Schwierigkeitsgrad: Spielerisch und technisch ohne Glanz.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist unter dem Namen "KKND 2 Krossfire" erhältlich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Iguana, USA

South Park



Im Spielzeugland tobt das Chaos: Benutzt Euren Schaumstoffpfeil-Werfer!

N64 Willkommen im South Park, wo gerade das Chaos ausbricht! Die vier Winzlinge Cartman, Kyle, Stan und Kenny müssen ihre Heimatstadt vor allerlei außerirdischen Gefahren schützen – Aliens, Truthähne, Roboter und Rindviecher schwärmen in fünf Episoden zu je drei bis vier Level aus, um die Stadt zu vernichten. In bester "Turok"-Manier nehmt Ihr den Kampf auf: Per Analogstick zielt Ihr, während Ihr Euch mit den gelben C-Tasten bewegt. In jedem Abschnitt gilt es, anstürmende Gnome zu erledigen. Besonderes Augenmerk richtet Ihr auf die "Tanks" – diese Maxi-Feinde schlucken etliche Treffer. Um die Übermacht zu stoppen, sammelt Ihr schnellstmöglich Eure drei Kumpels ein – so könnt Ihr alle Waffen benutzen. Später schnappt Ihr Euch Extra-Wummen, denn Standard-Schneebälle richten wenig Schaden an: Mit einem "Cow Launcher" und dem "Super Sniper Chicken" mißbraucht Ihr die Fauna von South Park für die Abwehrschlacht in Gebirge, Stadt und Supermarkt, zusätzlich müssen furzende Stoffpuppen und Abflußstöpsel als Wurfgeschosse herhalten. JedeWaffe ist in zwei Varianten anwendbar: Werft eine Puppe als Granate oder nutzt sie stattdessen, um eine Furzfalle zu errichten, die bei Berührung heftig stinkt. Power-Ups wie "Cheesy Poofs"-Snacks oder ein Football-Panzer erleichtern Euch den Kampf. Im Multiplayer-Modus bekriegen sich bis zu vier Spieler, das RAM-Pak sorgt für höhere Auflösung. *cb*



Mit dem "Cow Launcher" bringt Ihr unschuldige Kühe ins Spiel: Nebel trübt die Übersicht.

! Über den "South Park"-Cartoon (demnächst auf RTL) kann man lachen oder nicht, das Spiel jedenfalls ist ein Rohrkrepierer erster Güte. Ich will gar nicht mal groß lästern, daß das Spiel wie eine zu fünfzehn Prozent fertige "Turok"-Studie aussieht, und daß der unerträgliche Nebel die Spielwelt in eine matschige Suppe taucht. Nein, das Hauptproblem bei "South Park" ist das Fehlen witziger Elemente. Stellt Euch einen Ego-Shooter vor, bei dem pro Level nur zwei (!) Gegnertypen vorhanden sind. Der zynische Humor der Serie kommt in Zwischensequenzen und Sprachsamples kaum rüber. Nur der Mehrspieler-Modus bewahrt das Cartoon-Dilemma vor dem Absturz in unterste Regionen: Schade, daß die kultige Serie so mies versoftet wurde!

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 45%

64 MBIT · RUMBLE · AB 6

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
ACCLAIM	NINTENDO 64	100 MARK	39%	43%

Frech: Acclaim recycelt "Turok" in einer bodenlos langweiligen Comic-Farce. "Oh my God, they made a 'South Park'-Game"!

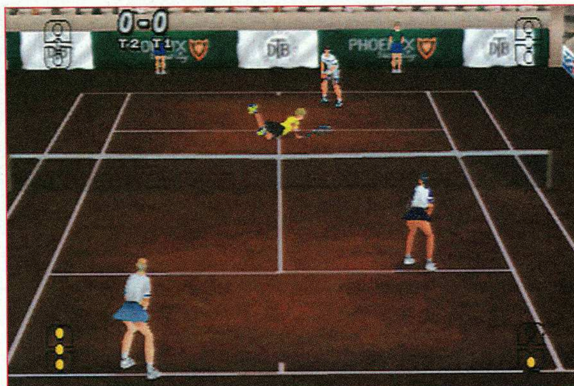
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Smart Dog

All Star Tennis 99



Der "Becker-Hecht" ist häufig der letzte Ausweg, um scharf geschnittene Bälle noch zu erreichen.



Ein gemischtes Doppel muß nicht das gleiche wie ein Mixed sein: Unser Damen-Duo bringt die Aschenplatz-Machos ganz schön ins Schwitzen.

We are sorry:

In der letzten MAN!AC haben wir aus Versehen eine Vorab-Version von "All Star Tennis 99" getestet. Vor lauter Freude über das aus unserer Sicht fertige Spiel übersahen wir den "Preview"-Aufkleber auf dem Modul. Dafür entschuldigen wir uns bei der Firma Ubi-Soft und bei unseren Lesern. Diesmal lag uns die definitiv finale Fassung des Tennisspiels vor, die sich nur in einigen Details von der "Test"-Version der letzten Ausgabe unterschied. Dementsprechend hat unsere Spielspaß-Wertung bestand.



Bei "All Star Tennis 99" gibt sich die gesammelte Filzballprominenz die Ehre: Acht Top-Profis, darunter die aktuelle Wimbledonsiegerin Jana Novotna und Ex-Turnierfavoriten wie Michael Chang und Gustavo Kuerten treten an. Aufgefüllt wird das Feld der zwölf wählbaren Spieler von vier Ubi-Soft-Akteuren.

Acht Tennisplätze rund um die Welt warten auf spannende Matches, jedes Land hat dabei seinen eigenen Bodenbelag: In England spielt Ihr auf traditionellem Rasen, während unter der heißen Sonne Saudi-Arabiens auf Asche aufgeschlagen wird.

Neben Freundschaftsspielen im Einzel oder Doppel nehmt Ihr an einem Turnier teil: Auf dem N64 dürft Ihr Euch im Gegensatz zur Playstation-Fassung auch als Solospieler einschreiben. Sucht Ihr eine andere Herausforderung, versucht Ihr im "Arcade"-Modus nacheinander immer stärkere Gegner im Duell zu bezwingen. Für reine Spaßmatches ist "Bomb Tennis" gedacht: Bei jedem Bodenkontakt hinterläßt der Tennisball eine brennende Bombe. Befindet Ihr Euch in unmittelbarer Nähe, wenn sie hochgeht, landet Ihr für kurze Zeit betäubt am Boden – Euer Kontrahent kann dann in Ruhe seinen Punkt machen.



Und da liegt er flach: Die Bomben haben einen kleinen Wirkungsradius, sind aber sehr unangenehm.

Die Tenniscracks beherrschen das Standard-Schlagrepertoire mit Vor- und Rückhand sowie Lob und Schmetterball. Die Schlagrichtung beeinflußt Ihr durch Eure Position zum Ball und die Stärke des Steuerknüppel-Einschlags. Auf Tastendruck verpaßt Ihr der Filzkugel zudem einen Drall. Schwer zu erreichende Bälle versuchen die Pixelprofis noch mit einem gewagten Hechtsprung zu erhaschen.

Auf Wunsch lassen sich auch Spezialschläge zuschalten: Hier füllt Ihr durch Punktgewinne und lange Ballwechsel eine Energieleiste, um danach per Knopfkombination besonders wuchtig auf den Ball zu dreschen. Trefft Ihr den richtigen Zeitpunkt, kann der Gegner nur noch zusehen, wie ihm das Geschoß um die Ohren fliegt. *us*

! Im Vergleich zur Playstation-Version hat sich kaum etwas getan: Zwar wurde endlich der Turniermodus für Einzelspieler hinzugefügt, ansonsten setzten die Programmierer seltsame Schwerpunkte: Ihr könnt unwichtige Details wie die Farbe des Tennisballs einstellen, sinnvolle Optionen zur Steigerung der Langzeitmotivation fehlen jedoch. So müßt Ihr mit den vorgegebenen Spielern vorlieb nehmen, die Erstellung eigener Charaktere vermißt Ihr ebenso schmerzlich wie länger motivierende Modi wie eine Welt-Tour. Das fade "Bomb Tennis" ist nur ein schwacher Ersatz. Die wenigen Feinheiten der Steuerung werden durch unnötig komplizierte Knopfkombinationen für die Spezialschläge erschwert. Übrig bleibt ein einfaches Fun-Tennis für zwischendurch, das aber Gelegenheitsspielern durchaus Spaß macht.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 61%

64 BIT — All Star Tennis '99

HERSTELLER	UBI SOFT
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	67%
SOUND	44%

Leicht zugängliches Tennis mit einfacher Steuerung. Durch akuten Optionsmangel fehlt es an Langzeitmotivation.

AB 6



Bei diesem Schlag wächst kein Gras mehr: Erfolgreiche Superschläge sind fast nicht mehr abzuwehren.

Nur in der Zeitlupe könnt Ihr andere Perspektiven wählen: Im Match seid Ihr auf die Sicht hinter den Spielern festgelegt.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/98 mit 60% Spielspaß getestet.

Entwickler: Konami, Japan

Goemon 2



Huckepack: Der Zweispieler-Modus setzt auf Teamwork.



Alle paar Meter eine unangenehme Überraschung: Das Riesenskelett ist kein Endgegner sondern nur einer von vielen Geistern, die Goemon auf dem Weg nach Edo auflauern.



Zwischen vier verschiedenen Helden dürft Ihr wählen – "Goemon"-Fans kennen die Figuren bereits aus den Vorgängern.

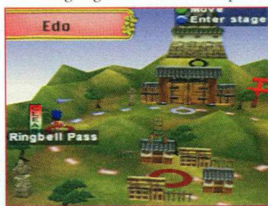
Für das N64 wurde "Goemon" Ende 1995 gleichzeitig mit der Konsole angekündigt und zweieinhalb Jahre später schließlich auch in Deutschland ausgeliefert. Helden und Ambiente sind mit dem vorliegenden zweiten Teil identisch, doch optisch hat sich das Spiel seit 1998 eher zurückentwickelt: Im ersten Teil waren nicht nur die Städte in 3D dargestellt, sondern auch die Action- und Geschicklichkeitsszenen dazwischen. Das neue "Goemon 2" ist dagegen strenggenommen nur ein perspektivisch aufgepepptes 2D-Hüpfspiel mit "Pandemonium"-ähnlichen Jump'n'Run-Sequenzen.



Komplett in 3D: Das erste N64-Goemon erschien Anfang 1998 in Deutschland.



Ein Jahr nach seinem N64-Debüt (siehe Randspalte links) ist der Kabuki-Clown Goemon zurück: Sein neues Abenteuer verbindet die dreidimensionale Stadtbummelei des Vorgängers mit meist horizontal scrollenden Jump'n'Run-Levels, die durch massig Polygonobjekte Tiefe und Räumlichkeit erhalten. Liebhaber der zahlreichen Vorgänger (zum ersten Mal tauchte "Goemon" als "Mystical Ninja" vor sieben Jahren in Deutschland auf), kennen die Spielmechanik: In altjapanischen Dörfern und Städten tummelt sich "Goemon" auf der Suche nach Aufträgen und Tips, Spezialwaffen und Passierscheinen. Während in den Gemeinden Wachen für Recht und Ordnung sorgen und freundliche Passanten immer Zeit für eine Plauderei finden, herrscht außerhalb der Siedlungen das Chaos: Geister, Dämonen und bizarre Samuraisoldaten patrouillieren die Wegstrecke zwischen den mittelalterlichen Lokalitäten. Hier werden die Talente von Goemon und seinen drei Gefährten auf eine harte Probe gestellt.
Die Feinde erschlagt Ihr mit der magischen Pfeife (die durch Katzensymbole aufgepeppt wird) oder werft ihnen goldene Yen-Stücke gegen den Schädel. Hindernisse werden mit einfachem Sprung oder Doppel-Knopfdruck-Salto übersprungen, vor tieffliegenden Geschossen duckt Ihr Euch.
Wie "Zelda 64" und "Castlevania 64" kennt auch "Goemon 2" einen geregelten Tag- und Nachtrhythmus: Bricht die Dämmerung herein, wird's auf den Überlandstraßen wegen hohen Geisteraufkommens gleich doppelt gefährlich. Dafür tragen die Feinde ab dem Abend aber auch mehr Gold in der Tasche. Mit der Grafik ändert sich der Soundtrack zu einer unheimlichen Nachtmusik – erst wenn der Hahn kräht, kehrt die fröhliche Stimmung zurück.



Freie Wegwahl: Habt Ihr alle Orte besucht und alle Gefahren beseitigt, wird eine neue Überlandkarte freigeschaltet.

Da Ihr von Dörfern in verschiedene Richtungen losmarschieren könnt, hat Konami dem Spiel eine praktische Überlandkarte spendiert: Mit einer Taste markiert Ihr das Wunschziel, mit der anderen bewegt sich Goemon in Windeseile dorthin. Einmal durchgespielte Passagen dürft Ihr dank dieser Landkarte überspringen. Nur manchmal ist es nötig, bereits durchforschte Levels noch einmal aufzusuchen, z.B. weil ein Stadtbewohner Euch explizit darum bittet. In das "Teehaus der anderen Dimension" gelangt Ihr über magische Beam-Plattformen: Dort trefft Ihr

! So ungewöhnlich Ambiente und Humor des Action-Adventures, so traditionell ist die Mechanik hinter den spielbeherrschenden Jump'n'Run-Sequenzen: Mit vielfältigen Fallen, Effekten in Vorder- und Hintergrund, beweglichen Plattformen, Wippen und bröckelndem Untergrund orientiert sich "Goemon 2" am klassischen Hüpfspiel. Dabei beweist Konami, daß sie in diesem Genre jahrzehntelange Erfahrung haben, denn unausgegorene oder gar unfaire Passagen gibt's in "Goemon 2" nicht. Vom Einkauf in der Stadt bis hin zu den Kämpfen mit bildschirmgroßen Mittelgegnern ist das Spiel schnell kapiert, aber schwierig zu meistern – ideal für N64-Fans, die auf althergebrachte Tugenden (wie z.B. einen turbulent-spaßigen Zweispieler-Modus) stehen. Wuchtige neue Ideen findet Ihr in der audiovisuell hübschen Japan-Rundreise jedoch nicht.



WINNIE FORSTER



In der Stadt ist "Goemon" vor Dämonen und anderen Feinden sicher. Hier kauft der Held...



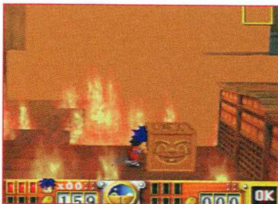
...Proviant, wie z.B. diese leckeren Reisgerichte. Sie dienen "Goemon" später als Extraleben.



Jeder Bewohner einer Gemeinde hat andere Wünsche und Sorgen. Diese mysteriöse Dame bittet z.B. um einen Gefallen....

Andere Versionen
Von Sega Saturn und Dreamcast abgesehen gibt´s für jede Videospielkonsole eigene "Goemon"-Abenteuer.


Das Ende jedes Spielabschnitts erlebt Ihr im Mech-Cockpit: Wehrt Euch mit Stahlfaust und Kick gegen komische Gegner.


Ihr müßt das Dach des brennenden Tempels von Edo erklimmen: Kisten helfen Euch beim Aufstieg.

Eure maximal drei Kumpane – Mini-Ninja, dickbäuchiges Schussel und grünhaariges Mädchen mit leicht unterschiedlichen Talenten.


Nachts ist es auf den Straßen Japans besonders gefährlich – geisterhafte Wesen lauern!

Habt Ihr eine Landschaft durchkämmt, folgt ein 3D-Gefecht gegen einen Riesenroboter: Ihr sitzt im Cockpit und wehrt Euch mit Fäusten, Kicks und wüsten Combos. Erst nach dem Sieg wird eine neue Landkarte freigeschaltet. *wi*

Unser Test basiert auf der englischen Fassung, die PAL-Version wird erfreulicherweise komplett deutsche Bildschirmtexte aufweisen.

Traditionsbewußter als alle anderen Konami-Helden ist "Goemon"; eine Gestalt, wie sie wohl nur in Japan vorstellbar ist: Alle der mittlerweile unzählbaren "Goemon"-Spiele für Game Boy, Super Nintendo, PC-Engine, Playstation & Co. sind eng mit fernöstlicher Folklore verknüpft, mit Begrüßungs-Sprach-Samples gefüllt und grundsätzlich im japanischen Mittelalter angesiedelt. Habt Ihr ein Faible für Shinto-Schreine, ovale Münzen und Reisgerichte, fühlt Ihr Euch bei "Goemon" pudelwohl, könnt Ihr mit der asiatischen Lebensart (inkl. trans- und homosexueller Protagonisten) nichts anfangen, wird Euch das Ambiente wohl verwirren. Als Einstimmung für einen Trip nach Japan sind die "Goemon"-Spiele konkurrenzlos!

SPIELSPASS 73%

128 BIT

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

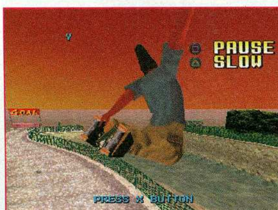
HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 72%

Zurück zu den Wurzeln: Grafisch gegenüber dem N64-Debüt abgespeckt, spielerisch aber ohne Durchhänger und packender als Teil 1.

AB 6

Entwickler: Microcabin, J

Street Sk8er



In der Wiederholung analysiert Ihr Eure Fahrt und haltet Ausschau nach weiteren Möglichkeiten zum Punkten



Es bleiben Euch 30 Sekunden, um in der Bowl möglichst viele und hohe Wertungen zu ergattern.

Image ist alles, besonders bei Mode-Sportarten. So protzt auch "Street Sk8er" mit 98 originalen Skateboard-Designs von Powell, Eternal und dem Warp-Magazin. So hübsch die Bretter auch aussehen, das Fahrverhalten ändert sich nicht, was spielerisch aber mehr gebracht hätte.

PS Der Schnee schmilzt, die Sport-Freaks motten ihre Schneebretter ein und ölen die Kugellager der Skateboards. Höchste Zeit für eine digitale Umsetzung des sommerlichen Trendsports. Um es an die Spitze der „Street Sk8er"-Highscore-Liste zu schaffen, sammelt Ihr während Eurer Fahrt kräftig Punkte: "Grinden" über ein Geländer oder entlang der Randsteinkante, ein "360°" über eine Rampe und ein „Double Backflip" in der Halfpipe werden von der Jury mit massig Zählern belohnt. Dabei ist es wichtig, den richtigen Absprungpunkt und Winkel zu finden, sonst hüpft Ihr schlicht am Ziel vorbei oder fallt sogar auf die Nase, was mit 300 Minuspunkten bestraft wird. Um auf Schanzen und in der Halfpipe dicke Wertungen abzusahnen, braucht Ihr eine möglichst große Geschwindigkeit, um hoch hinaus zu fliegen. Mit zunehmender Sprunghöhe beeindruckt Ihr die Punktrichter mit immer schwierigeren Stunts. Gleichzeitig kämpft Ihr gegen die Uhr: Gnadenlos ticken die Sekunden nach unten; passiert Ihr einen Checkpoint, gibt's Zusatzzeit. Habt Ihr den Ritt zur Ziellinie überlebt, wird abgerechnet: Überzählige Sekunden werden in Punkte umgewandelt und addiert. Um eine Starterlaubnis für den nächsten Parcours zu ergattern, muß ein festes Punktlimit geknackt werden.



Vertrödelt nicht zu viel Zeit mit Eurer Akrobatik, sonst schafft Ihr es nicht zum nächsten Checkpoint.



Selbst die niedrigen Straßenbegrenzungen lassen sich als Mini-Halfpipe mißbrauchen

Auf dem Skateboard balanciert einer von acht Akrobaten, zu Beginn stehen nur vier zur Wahl. Die Jungs und Mädels unterscheiden sich in vier Werten: Neben Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit charakterisieren „Jumppower" (Sprungkraft) und „Cornering" (Kurven fahren) die Fähigkeiten der Skateboarder. Ist eine Strecke gemeistert, gewinnt Ihr vier zusätzliche Skillpunkte, die Ihr auf die Attribute verteilt. So erreicht Ihr einen höheren Tricklevel und sammelt noch mehr Punkte.
Neben den drei Parcours gewinnt Ihr Bonus-Punkte in einer Halfpipe, auf einer Big-Air-Rampe und in der Bowl. *au*

! EA liefert mit „Street Sk8er" eine coole Mischung aus Renn- und Geschicklichkeitsspiel ab. Ständig jagt Ihr dem Highscore hinterher, immer auf der Suche nach einer versteckten Möglichkeit, noch ein paar Punkte aus dem Parcours rauszuquetschen. Die bunte Grafik sieht gut aus, ist abwechslungsreich und bleibt immer flüssig. Unangenehm fallen lediglich einige derbe Texturverzerrungen auf. Leider ist die Akrobatik zu simpel: Das Joypad lediglich beim Absprung in eine der vier Richtungen zu drücken, ist auf Dauer keine echte Herausforderung mehr. Auch die Landung klappt selbst nach einem gewaltigen Satz immer automatisch. Hätten die Entwickler wie bei „Wave Race" Joypad-Kombos eingesetzt und größeren Wert auf das richtige Timing gelegt, wäre mehr Langzeitmotivation drin gewesen.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 76%

STREET SK8ER
STREET TOUR
© 1998 MICRO CABIN. All rights reserved.

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 73%
SOUND: 85%

Skateboard-Rennen mit Akrobatikeinlagen, das dank ordentlicher Technik nicht nur Boarder-Fans viel Spaß macht.

AB 6







Die Bonusrunden: Beim "Big Air" (links) bekommt Ihr am meisten Punkte für möglichst hohe Sprünge, in der Halfpipe (Mitte) und in der Bowl (rechts) zählt die Qualität der Stunts.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant

Entwickler: The Code Monkeys, GB • **Produzent:** Darren Barnett • **Programmierung:** Mark Kirkby, Colin Hogg • **Grafik:** Phil Thurnbill, Wayne Grundy, Cumron Astiani

Live Wire



Über den Friedhof wandelnde Geister verstellen Euch den Weg. Berührt Ihr sie, wird Euch Energie abgezogen.

PS In „Live Wire" geht ihr mit einem kleinen fischähnlichen Monster an den Start. Ihr bewegt Euch entlang senkrecht zueinander verlaufender Linien, die das Spielfeld in Rechtecke aufteilen. Von Euch befahrene Linien leuchten in Eurer Farbe, bis einer der drei Gegner die Gerade in seiner eigenen Farbe kennzeichnet. Ist ein Rechteck komplett umrandet, kippt es um und wird Euch gutgeschrieben. Während der Hatz tickt ein Zeitlimit nach unten; habt Ihr am Ende prozentual den größten Anteil des Spielfeldes für Euch beansprucht, rückt Ihr in den nächsten Level vor. Thematisch gliedern sich die Welten in Strand-, Grusel-, Western-, Weltraum- und Jahrmarktszenarien. Umrundet Ihr ein buntes Extrarechteck, poppt ein Special auf. Mit Waffen setzt Ihr Euren Konkurrenten zu, Fernseher bescheren Bonuspunkte oder machen Euch unverwundbar. Nützlicher ist der Radiergummi: Mit seiner Hilfe wandelt Ihr gegnerische Felder in neutrales Gebiet zurück, das Ihr Euch natürlich sofort einverleibt. Der König der Extras ist eine weiße Malerrolle, die das gesamte Spielfeld mit einem Schlag in Eurer Farbe lackiert. Insgesamt gibt es 41 verschiedene Extras. Bis zu fünf Specials werden eingesammelt, per Knopfdruck wählt Ihr das passende aus. *au*



„Live Wire" erweitert das steinalte „Amidar"-Spielprinzip um die dritte Dimension und tapeziert die einst farblosen Spielfelder mit knallbunten Texturen. Die neue 3D-Darstellung wird gut genutzt: Kugelrunde Space-Level sorgen für Abwechslung von flachen Strand-Welten. Überzeugen kann "Live Wire" trotz der Anlehnung an den Klassiker aber nicht, da sich z.B. keine vernünftige Perspektive einstellen läßt. Ist die Kamera zu nahe am Geschehen, verliert Ihr Orientierung und Übersicht – zoomt Ihr hinaus, lassen sich kleine Gegner kaum noch erkennen. Außer grafischer Abwechslung gibt es in den vier Kulissen wenig Neues zu entdecken. So schmeckt das Spielprinzip schon nach wenigen Stunden ausgelutscht und motiviert kaum, die CD ein zweites Mal in die Playstation einzulegen.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS	53%
HERSTELLER	SCI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	52%
SOUND	61%

Unübersichtliche 3D-Optik und seltsam zu steuern: Ödes Geschicklichkeitsspiel auf der Basis des Klassikers "Amidar".

AB 6

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung ist in Vorbereitung.

Entwickler: Gremlin, GB • **Produzent:** Bill Newsham • **Programmierung:** Lee Garnett, John Carlyle, Jacob Habgood • **Grafik:** Shaun McClure, Phil Brown u.a. • **Sound:** Kev Saville

Premier Manager `99



Lediglich einige Zahlenwerte beschreiben den Verlauf des Matches. Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Kicker aus.

PS Kein halbes Jahr ist vergangen, seit Gremlins „Premier Manager" Eure Begabung als Geschäftsführer und Trainer eines Fußballclubs auf die Probe stellte. Damals beschränkte sich die Teamwahl auf die britische "Premiere League", die 99er Ausgabe wurde mit den Clubs der italienischen "Serie A" und "Serie B" aufgestockt. Für bis zu vier Spieler stellt sich die Wahl zwischen zwei Modi: Als Manager kämpft Ihr mit Eurem Lieblingsteam um Aufstieg oder Meisterschaft. Entscheidet Ihr Euch für den Karriere-Modus, liegt es an Euch, einen maroden Verein aus dem Abstiegskampf zu führen und den drohenden finanziellen Kollaps abzuwenden.
Frische Talente kauft Ihr auf dem Transfermarkt ein. Verscheuert Ihr einen Superstar, dann bekommt Ihr eine stramme Ablöse. Mit dem verdienten Geld baut Ihr das Stadion aus oder motiviert die Stars mit dicken Siegprämien.
Im Squad-Menü überprüft Ihr die Aufstellung, legt die Taktik fest und koordiniert, welcher Spieler im Training mehr an seinen technischen Fähigkeiten als an der Kondition arbeiten soll.
Während des Spiels seht Ihr lediglich die Aufstellung beider Teams, eine kleine Statistik zeigt, wie sich Eure Kicker schlagen. Die Highlights analysiert Ihr nach dem Match in 3D-Grafik.



Kein Spiel für Bundesliga-Fans: Zum zweiten Mal wird die deutsche Liga von Gremlin übergangen. Lediglich Fans, die auch im englischen oder italienischen Fußballzirkus durchblicken, treffen im Kampf um den Pokal die richtigen Entscheidungen. Dabei ist auch der zweite Gremlin Manager spielerisch ordentlich: Die Menüs sind übersichtlich, schnell findet Ihr die gewünschten Einstellungen. Die 3D-Grafik ist flott und der Kommentator bringt echtes TV-Feeling. Nur auf Dauer sind Eure Möglichkeiten zu begrenzt: Finanz-Manager wünschen sich vielfältigere Einnahmequellen (Würstelbuden, Merchandising), Trainer sehnen sich danach, mehr Einfluß auf einzelne Kicker zu nehmen. Wenn Oliver Bierhoff seine Tore nur selten mit dem Kopf erzielt, dann läuft etwas falsch.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS	65%
HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	52%
SOUND	44%

Ordentlicher, aber oberflächlicher Fußballmanager. Für Fans der englischen und italienischen Ligen trotzdem interessant.

AB 12

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/98 mit 65% bewertet.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND
Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

NEU Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-
Ace Combat 2	35.-	69.-
Akuji the Heartless	40.-	79.-
Alundra	35.-	69.-
Apocalypse	40.-	69.-
Agent Armstrong	15.-	49.-
Atlantis	35.-	69.-
A-Train	25.-	59.-
Blaze`N Blade	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Broken Helix	25.-	59.-
Bust a Move 3DX	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	30.-	69.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	35.-	69.-
Constructor	35.-	69.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-
Crash Bandicoot 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	40.-	69.-
D	25.-	59.-
Dark Omen	35.-	69.-
Deathtrap Dungeon	35.-	69.-
Diablo	30.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	40.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-
F1`97	25.-	59.-
F1`98	40.-	69.-
Future Cop	35.-	69.-
Fluid	30.-	59.-
Fighting Force	30.-	69.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-
Forsaken	15.-	39.-
Frankreich 98	20.-	39.-
Frogger	25.-	59.-
G-Police	30.-	59.-
Gran Turismo	35.-	69.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	35.-	69.-
Hugo	40.-	69.-
Independance Day	25.-	59.-
Indy 500	25.-	59.-
ISS Pro ´98	35.-	69.-
Last Report	25.-	59.-
Legacy of Kain	25.-	59.-
Lifeforce Tenka	20.-	49.-
Legend	40.-	69.-
Lucky Luke	30.-	59.-
Magic the Gathering	25.-	59.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	35.-	69.-
Moto Racer 2	40.-	69.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	40.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Nascar 99	35.-	69.-
Need for Speed 2	30.-	59.-
Need for Speed 3	35.-	69.-
NHL ´99	35.-	69.-
Ninja	30.-	69.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
ODT	30.-	69.-
ONE	20.-	49.-
Pandemonium 2	30.-	59.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Pitfall 3D	25.-	59.-
Rage Racer	25.-	59.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil	25.-	59.-
Risiko	35.-	69.-
Riven	40.-	79.-
Road Rash 3D	35.-	69.-
Sim City 2000	30.-	59.-
Suikoden	20.-	59.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Syndicate Wars	25.-	59.-
Tekken 3	40.-	69.-
Tenchu	40.-	69.-
Test Drive 5	40.-	69.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	40.-	69.-
Tomb Raider 2	30.-	59.-
Tomb Raider 3	40.-	69.-
Twisted Metal	25.-	59.-
Vendal Hearts	30.-	59.-
Vigilante 8	30.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wild 9	30.-	69.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
Wing Over	30.-	69.-
WCW Nitro	35.-	69.-
WWF Warzone	35.-	69.-
X-Com	30.-	59.-
Z	20.-	59.-

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
Formel 1´96	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Die Schlümpfe	10.-	29.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Kung Fu	8.-	20.-
Mario Land	10.-	29.-
Kwirk	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Paperboy	8.-	25.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	40.-	79.-
Banjo & Kazooie	40.-	69.-
Blast Corps	25.-	59.-
Body Harvest	40.-	79.-
Bust A Move 2	30.-	69.-
Cruisn World	40.-	69.-
Diddy Kong Racing	35.-	69.-
F1 World Grand Prix	40.-	69.-
F-Zero X	40.-	69.-
Glover	40.-	69.-
Goemen	30.-	69.-
Hang Time	20.-	49.-
Lamborgini	40.-	79.-
Lylat Wars	30.-	69.-
Mario Kart	35.-	69.-
M.-Impossible	40.-	79.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Pilotwings	30.-	59.-
Snowboard Kids	40.-	69.-
Snowboarding 1080	40.-	69.-
Top Gear Overdrive	45.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	50.-	89.-
Wipeout 64	40.-	89.-
WWF Warzone	40.-	79.-
Yoshi´s Story	40.-	69.-
Zelda	50.-	89.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	99,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	99,95
Breath of Fire 3	89,95
C 3 Racing	89,95
Colny Wars 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
Formel 1´ 98	99,95
G.-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
KKND	89,95
Legend	89,95
Medievil	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live 99	89,95
Need for Speed 3	89,95
O.D.T	89,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	99,95
Silent Hill	89,95
Spyro the Dragon	89,95
Tekken 3	99,95
Tenchu	89,95
Toca Touring Car 2	89,95
Tomb Raider 3	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	89,95
Wild Arms	79,00

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

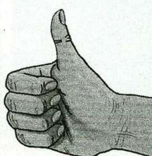
Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild	49,95
Micro Machines V3	49,95
Pandemonium	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Neuwaren Dreamcast

Konsole	699,95	Godzilla	149,95
Joypad Dreamcast	89,95	July	159,95
Joystick Arcade	159,95	Incoming	149,95
RGB-Kabel	59,95	Pen Pen	149,95
VMS Memory Card	89,95	Sega Rally 2	149,95
Blue Stinger	149,95	Sonic Adventure	159,95
Daytona	149,95	Tetris 4D	149,95
Evolution	159,95	Virtua Fighter 3tb	149,95



Weitere 1001 Artikel auf Lager

Entwickler: Idol Minds, USA

Rally Cross 2

Wenig Glück hatten die "Rally Cross 2"-Entwickler mit ihren früheren Titeln in Deutschland: "Rally Cross" (78% in MAN!AC 8/97) erschien hierzulande erst mehrere Monate nach dem USA-Start – zeitgleich mit dem übermächtigen Konkurrenten "V-Rally". Die gelungene Indy-Car-Simulation "CART World Series" (80% in MAN!AC 2/98) wiederum verschwand Anfang 1998 spurlos aus Sonys Frühjahrprogramm und gilt seitdem als verschollen.



Weite Sprünge gehören bei "Rally Cross 2" zum Rennalltag: Auf der Baugruben-Strecke landet Ihr mit unkontrollierten Hüpfern auch mal auf einem abgestellten Kieslaster.



Seid Ihr im Stadion unterwegs, könnt Ihr Eure Fahrkünste auf der großen Hallenleinwand bewundern.



Die nächtliche Raffinerie ist ein gefährliches Pflaster: Ölfässer explodieren schon bei leichtem Kontakt.

Während "Colin McRae" für Rallyfans mit hohem Realitätsanspruch das Maß aller Dinge ist, geht "Rally Cross 2" den radikal anderen Weg: Zwar seid Ihr auch hier mit Offroad-Boliden unterwegs, doch ist nicht der Kampf gegen die Uhr angesagt. Stattdessen tretet Ihr gegen drei gegnerische Fahrer zu Action-lastigen Duellen mit aufsehenerregenden Sprüngen an.

Zu Beginn Eurer Cross-Karriere stehen Euch nur wenige Pisten und Fahrzeuge zur Verfügung, erst durch Erfolge in den Meisterschaften schaltet Ihr zehn Fahrzeuge und ebenso viele Pisten frei. "Rally Cross 2" schickt Euch dabei nicht nur auf harmlose Rundkurse durch Wälder und Täler: Auch so ausgefallene Orte wie Verladebahnhöfe mit ausrangierten Waggons, Flughäfen und Öl-Raffinerien dienen als Schauplätze für wilde Wettfahrten, Hindernisse wie brennende Ölfässer, Verkehrshütchen oder Straßenschranken werden kurzerhand niedergefahren. Veteranen des ersten Teils erkennen die alten Wüsten- und Oasen-Rundkurse wieder.

Bevor Ihr Euch ins Rennen wagt, dürft Ihr an Eurem Fahrzeug herumbasteln: Neben einer frischen Lackierung stellt Ihr u.a. die Sensibilität der Federung und Bremsen ein oder zieht unterschiedliche Reifensätze auf. Neben dem normalen Wettstreit gegen die CPU-Piloten sowie Rennen gegen die Zeit stehen auch zwei gefährliche Varianten bereit: Während Ihr in der normalen Richtung Eure Runden dreht, kommt Euch entweder ein einzelner Kontrahent oder gleich das ganze Feld entgegen – heftige Frontalcrashs sind garantiert!

Für ein Rennen mit einem Freund tretet Ihr im horizontalen Splitscreen zur Wettfahrt oder im Kamikazestil an, computergesteuerte Konkurrenz läßt sich dabei allerdings nicht blicken.

Als Bonus für kreative Naturen wurde "Rally Cross 2" außerdem ein Editor spendiert: Dieser ist leicht zu bedienen, aber leider mit vielen Einschränkungen belastet, so sind z.B. nur drei Grafiksets vorhanden und lediglich 90°-Kurven nutzbar. *us*

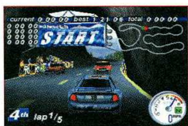


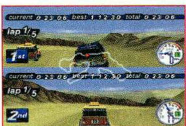
Ab durch den Hangar: Auf dem Flughafengelände braust Ihr an abgestellten Flugzeugen vorbei.

In Bezug auf Aufmachung und Streckengestaltung muß sich "Rally Cross 2" nicht vor der Konkurrenz verstecken. Pop-Up und Blitzer seht Ihr so gut wie nie, dafür sind grafische Detailspielereien wie zunehmend verbeultere und dreckigere Karosserien dazugekommen. Auch die ausgefallenen Strecken wissen zu gefallen: Wo sonst könnt Ihr schon mit Vollgas durch Flughäfen und Baustellen brettern? Problematisch ist leider das frustige Fahrverhalten der Rallyflitzer: Eure Wagen reagieren extrem sensibel auf jede Lenkbewegung und hüpfen bei Sprüngen teilweise wie Gummibälle durch die Gegend. Erst mit sehr viel Übung kommt Ihr in höheren Schwierigkeitsgraden auf einen grünen Zweig. Laßt Ihr Euch darauf ein, erwartet Euch ein spritziges Rennvergnügen. Wollt Ihr aber Realismus, laßt Ihr besser die Finger davon.



ULRICH STEPPBERGER






Wilde Raser versuchen sich im Kamikaze-Modus (links) oder schnappen sich einen Freund zum Splitscreen-Duell (Mitte). Ganz rechts der Streckeneditor.

SPIELSPASS 75%

RALLY CROSS 2

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	57%

Rasante Offroad-Flitzerei mit Editor und witzigen Strecken: Spaßig, aber wegen hypernervöser Fahrzeugphysik Geschmackssache.

RUMBLE · AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/99. Der Vorgänger "Rally Cross" (Test in MAN!AC 8/97) wird von 78% auf 71% Spielspaß abgewertet.

Entwickler: EA Sports, Kanada • **Produzent:** Dave McLachlan • **Programmierung:** Pete Andrea, Ben Cho u.a. • **Grafik:** Cesar Banares, Joseph Flumerfeld u.a. • **Sound:** Omar Al-Khafaji u.a. • **Musik:** Fatboy Slim u.a.

FIFA 99





Sieht toll aus, ruckelt aber heftig: Die neue Highres-Auflösung.

N64 Nachspielzeit: Mit viermonatiger Verspätung tritt die N64-Version von "FIFA 99" auf's Spielfeld. EA Sports hat die Zeit genutzt und für Besitzer des Expansion-Paks eine Highres-Auflösung eingebaut. Ihr wählt aus 220 Vereins- und 42 Nationalmannschaften, spielt Meisterschaft und Pokal oder nehmt an der "Europäischen Traum-Liga" teil. In Tischfußball-Manier gewinnt im neuen "Golden Goal"-Modus, wer als erster ein Tor-Limit erreicht. Um Euch in Form zu bringen, übt Ihr in Trainings-Einheiten Spielzüge und Standard-Situationen.

Auf dem grünen Rasen brilliert Ihr mit allen Kabinettstückchen, die das Fußball-Lehrbuch zu bieten hat: Mit Übersteiger, Drehung und weiteren Finten verwirrt Ihr die gegnerische Abwehr; per Spannschuß, Innenrist-Schlenzer oder Heber bringt Ihr den Ball im Tor unter. Flanken verwertet Ihr mit Kopfball, Volleyschuß oder Fallrückzieher. Reichen Eure spielerischen Mittel nicht aus, setzt Ihr im Strafraum zum Schwalbenflug an. In der Verteidigung spitzelt Ihr Eurem Gegner den Ball vom Fuß oder bringt ihn mit einer Grätsche zu Fall. Neu ist die halbautomatische Torwart-Steuerung, mit der Ihr Euren Goalie im richtigen Moment herauslaufen laßt.

Vor dem Spiel regelt Ihr zahlreiche Optionen und gebt Euren Mannen drei Strategien vor, die Ihr im Spiel ändert. Kommandos zu Abseitsfalle und tödlichem Paß gebt Ihr ebenfalls auf Knopfdruck. *ts*



Mittendrin, statt nur dabei: Bildschnitte und Großaufnahmen erinnern an eine TV-Übertragung.

! Mit dem 99er-Update hat EA Sports erneut ein grandioses Spiel abgeliefert. Der Spielverlauf kommt dem realen Profi-Fußball sehr nahe, Euer Aktions-Spektrum ist perfekt! TV-gerechte Großaufnahmen von jubelnden Stürmern, tobenden Torhütern und gestikulierenden Gelbsündern zeugen wie die 19 Original-Stadien aus aller Welt von der Detailverliebtheit der kanadischen Entwickler. Der englische Kommentator nennt zwar keine Spielernamen, überzeugt dafür mit hoher Kompetenz und gutem Auge. Der wichtigste Unterschied zu "Frankreich 98" ist das größere Team-Angebot. Die neue Highres-Darstellung bringt Euch wegen starker Ruckeleinlagen wenig, in der flüssigen Standard-Auflösung sieht "FIFA 99" aber auch hervorragend aus.



Thomas Szedlak

128 BIT

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 83% SOUND: 80%

RUMBLE · AB 6

Verspätetes "FIFA"-Update mit Focus auf den Vereinsfußball: TV-gerecht inszeniert, spielerisch und technisch ein Volltreffer!

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/99 mit 87% Spielspaß getestet. Der Vorgänger "Frankreich 98" erhielt in MAN!AC 6/98 89% (Abwertung auf 86%).







Teil 1 der "Cool Boarders"-Serie ließ noch nicht ahnen, daß es zwei deutlich bessere Fortsetzungen geben würde.

Schneesü

SNOWBOARD-SIMULATIONEN IM

Der Winter geht zu Ende, Euer Brett landet im Keller. Zehn Monate Wartezeit bis zur nächsten Abfahrt? No way! MAN!AC zeigt Euch, mit welchen Spielen Ihr die nächsten Monate ohne Entzugserscheinungen übersteht.

SNOWBOARD-DISZIPLINEN

Arten-Vielfalt

Im Snowboard-Sport gibt es fast zehn unterschiedliche Disziplinen, von denen bei wichtigen Wettbewerben nur eine Handvoll ausgetragen werden. Welche das sind, hängt vom veranstaltenden Verband ab: Die "International Snowboard Federation" (ISF) hielt Ende Januar in Val di Sole/Italien ihre Welt-Titelkämpfe ab, Riesenslalom, Duel, Halfpipe, Boarder-X und Straight Jump standen auf dem Programm. Als zusätzlicher Show-Event boten die Athleten in der Freestyle-Konkurrenz spektakuläre Tricksprüngen aus dem Snowboard-Lehrbuch und sorgten so für ausgelassene Stimmung unter den Zuschauern.



Bei den Weltmeisterschaften der "Federation International du Ski" (FIS) Mitte Januar in Berchtesgaden traten die Athleten in den Disziplinen Riesenslalom, Parallel-Slalom, Parallel-Riesenslalom, Halfpipe und Snowboardcross an. Auf der Konsole bietet Euch Sonys "X Games Pro Boarder" mit neun Disziplinen die größte Abwechslung. An fast allen genannten Wettbewerben nehmt Ihr teil.

Snowboarden als "in" zu bezeichnen, wäre eine Untertreibung. Winter für Winter steigt die Zahl der Brettbegeisterten, die auf Bergen und Gletschern der sportlichen Leidenschaft frönen. Um die Snowboard-Szene ist eine Industrie entstanden, die mit Equipment und Klamotten für Milliardenumsätze sorgt. Ganz soviel Geld wird mit virtueller Snowboard-Action nicht verdient. Doch als der japanische Entwickler UEP Systems mit **Cool Boarders** die Snowboard-Lawine auf der Playstation ins Rollen bringt, hat auch die Unterhaltungssoftware-Industrie eine neue Sportart für sich entdeckt.
Dabei ist "Cool Boarders" bei Erscheinen Anfang 1997 nicht sonderlich erfolgreich. Zu Recht, denn das Spiel ist eher der mißglückte Versuch eines verschneiten Rennspiels denn eine wirkliche Snowboard-Simulation. Trick-Disziplinen fehlen völlig, die Rennwettbewerbe leiden unter zahlreichen Grafikpatzern und einer mangelhaften Steuerung. Sony Deutschland will aber unbedingt einen Snowboard-Titel in winterlichen Software-Läden anbieten und lizenziert "Cool Boarders" trotz mäßiger Produktqualität für den deutschen Markt.
Zwölf Monate später kurvt die wesentlich bessere Fortsetzung an. Endlich kommen auch Trick-Spezialisten auf ihre Kosten: Eure Punktzahl auf der Sprungschanze bestimmt den Startplatz in der folgenden Abfahrt. In Half-Pipe und Übungsparcours könnt Ihr punkteträchtige Flip/Grab-Kombinationen einstudieren. Schöner als der Vorgänger ist **Cool Boarders 2** ebenfalls, häßliche Grafikblitzer und Verzerrungen gibt´s trotzdem noch.
Ende '98 veröffentlicht Sony das nochmal in allen Belangen verbesserte **Cool Boarders 3**. Dies wurde nicht mehr von UEP Systems in Japan, sondern vom amerikanischen Sony-Team Idol Minds entwickelt. Endlich sind bekannte tech-



Just for Fun: "Snow Racer 98" bietet unkomplizierten Snowboard-Spaß ohne größere Mängel.



"Cool Boarders 2" sah deutlich besser aus als der Vorgänger und brachte auch spielerisch mehr auf's Brett.

chtig

VERGLEICH



Der Snowboard-König: Nintendos anspruchsvolles "1080° Snowboarding" begeistert die Boarder-Gemeinde mit hohem Realismusgehalt und toller Optik.

nische Schwächen passé, mehr Disziplinen und Rennstrecken erfreuen Fans genauso wie die gelungene Analog-Steuerung. Rückt Euch bei Abfahrten, Boarder-X oder Slalom ein Kontrahent auf die Pelle, schickt Ihr ihn mit einem Faustschlag in den Schnee.

Unter den Playstation-Alternativen stechen zwei Spiele heraus: Infogrames´ **Snow Racer 98** und **X Games Pro Boarder**, das in Deutschland kurioserweise ebenfalls von Sony vertrieben wird. "Snow Racer 98" spricht vor allem den Sprung-Experten an, der jede Bodenwelle zu einem spektakulären Stunt nutzt. Snowboard-Fanatiker greifen zu "X Games Pro Boarder", das mit "echten" Profi-Boardern aufwartet. Außerdem wurden satte sieben Trick-Disziplinen implementiert, bei denen Ihr sogar auf geteiltem Bildschirm gegen Euren Kumpel antretet. Auf dem Nintendo 64 ist die Auswahl an Snowboard-Titeln deutlich geringer, nur zwei Schneeabenteuer sind eine Anschaffung wert: Zum einen **Snowboard Kids** von Atlus, das durch Comic-Grafik, Rennschwerpunkt und Vierspieler-Modus eher Ähnlichkeiten mit "Mario Kart" denn "richtigen" Snowboard-Simulationen hat. Eine solche veröffentlicht Ende '98 Nintendo, die mit **1080° Snowboarding** erneut den Beweis antreten, daß die besten N64-Spiele von "Big N" selbst kommen. Mit überragen-





"Das Nonplusultra ist aufstaubender Powder in Nintendos 1080°"

Hans-Christian Jaud ist Videospiel-Freak und begeisterter Snowboarder. Wir unterhielten uns mit ihm über die größten Unterschiede zwischen echtem Snowboarden und den Abfahrten und Sprüngen auf der Konsole.

Welche Snowboard-Simulationen sind am realistischsten?
"Cool Boarders 3" und "1080° Snowboarding" kommen dem wirklichen Treiben auf der Piste schon sehr nahe. Bei "Cool Boarders 3" gefällt mir besonders das realistische Fahrverhalten. Nicht minder wichtig ist das breite Sprung-Spektrum, das fast alle Spins und Grabs aufbietet. Es gibt viele Disziplinen, und die Charakteristik der einzelnen Boards unterscheidet sich deutlich. Insgesamt vermittelt "Cool Boarders 3" sehr gutes Snowboard-Feeling. "1080° Snowboarding" ist vor allem optisch brillant. Die Boarder-Bewegung sieht unglaublich realistisch aus, Klamotten und Boards ebenso. Das Nonplusultra ist der aufstaubende "Powder", den in dieser Form keine andere Snowboard-Simulation zu bieten hat.

Welche Features gefallen Dir außerdem?
Die Wiederholungen bei den meisten Snowboard-Spielen sind sehr gut gemacht und stehen guten Extremsport-Videos in nichts nach. Dazu bringen fetzige Crossover-Tracks den ultimativen Kick, besonders bei "Cool



Boarders 3" und "X Games Pro Boarder" gefällt mir die Musikuntermalung außerordentlich gut.

Was ist Dir bei den gängigen Snowboard-Simulationen negativ aufgefallen ?
Ein Fehler, der häufig passiert: Der Boarder macht zu schnelle, abrupte Richtungswechsel. Besonders ist mir das bei "X Games Pro Boarder" und "Steep Slope Sliders" aufgefallen. Wer in der Realität so fährt, landet schnell auf dem Hintern.

Was vermißt Du beim Konsolen-Boarden besonders?
(*lacht*) Schnee! Nein, im Ernst: "Free-Riden" im Tiefschnee auf weiten, unbegrenzten Arealen, ohne daß man irgendwann gegen eine Wand fährt. Dazu eine wunderschöne Umgebung und spitzenmäßige Grafik – das wär' genial!

Die besten Snowbo

Titel	1080° Snowboarding	Cool Boarders 3
		
System	Nintendo 64	Playstation
Hersteller	Nintendo	Sony
Erschienen	1998	1998
Renn-Disziplinen	2	3
Renn-Kurse	6	6 pro Disziplin
Trick-Disziplinen	2	3
Ego-Perspektive	Ja	Nein
Meisterschafts-Modus	Ja	Ja
FEATURES		
		M E H R
Renn-Disziplinen	2 Spieler	2 Spieler
Trick-Disziplinen	1 Spieler	1 Spieler
Mehrspieler-Meisterschaft	Nein	Nein
MULTIPLAYER		
Boarder-Animation	flüssig und realistisch	flüssig und realistisch
Pisten	sehr detailreich	detailreich
Schneeoptik	sehr realistisch	realistisch
Geschwindigkeit	schnell	schnell
Flüssige Grafik	gelegentliche Slowdowns	ja
Fernsicht	mäßig, dichte Nebelwand im Zweispieler-Modus	gute Fernsicht
Musik	guter Musikmix	gute Rock-Tracks
TECHNIK		
		S
Realismus	sehr hoch	hoch
Einsteigerfreundlich	bedingt	ja
Profi-Finessen	ja	ja
Analog-Steuerung	ja	ja
Rumble-Unterstützung	ja	ja
STEUERUNG		
GESAMT-WERTUNG:		
Fazit	Die Snowboard-Referenz auf dem N64: Überragendes Spielgefühl und ein perfektes Combo-System lassen selbst bei 40° Winter-Atmosphäre aufkommen.	Bisheriger Höhepunkt der Snowboard-Serie: Dank toller Analog-Steuerung, reichhaltigem Streckenangebot und fehlerlosen Grafik auf der Playstation erste Wahl.

COMING UP

Bretter-Vorhersage

Die nächste Snowboard-Welle wird erst im nächsten Winter über Euch hereinbrechen, insbesondere ein "Cool Boarders 4" scheint sehr wahrscheinlich. Zwei Titel sind aber schon fürs Frühjahr angekündigt. Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch den Test von "Big Air" für die Playstation: Accolade hat keine Kosten gescheut und neben originalen Snowboards und Designer-Klamotten auch Profis wie Shaun Palmer lizenziert. Entwickelt wird "Big Air" von Pitbull Syndicate ("Test Drive 4+5"), die mit 30 Kursen in sechs Wintersport-Ländern sowie einer flexiblen Steuerung die Konkurrenz im Schnee vergraben wollen.



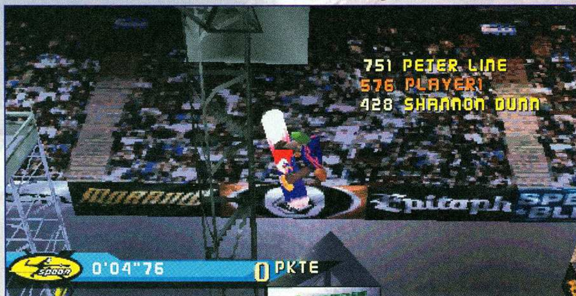
In den Startlöchern: Accolades "Big Air" erscheint in Kürze für die Playstation.

Auch das Dreamcast wird nicht lange ohne Snowboard-Titel dastehen. UEP Systems ("Cool Boarders 1+2") arbeitet seit letztem Jahr an einem Schnee-Abenteuer - exklusiv für die Sega-Konsole. Detaillierte Infos gibt´s noch nicht, eine Veröffentlichung in Japan ist für Mai geplant. Fürs N64 erscheint übrigens demnächst "Snowboard Kids 2".


Noch ohne Titel, aber exklusiv fürs Dreamcast: UEP Systems veröffentlicht im Mai sein drittes Snowboard-Spiel.

dem Spielgefühl, toller Grafik, fetzigem Soundtrack und einem unerreichten Angebot an Trick-Möglichkeiten erlangt "1080°" Kultstatus in der Snowboarder-Gemeinde.

Auf dem Saturn hält Segas **Steep Slope Sliders** die Snowboarder-Fahne hoch. Wenn Euch realistisches Fahrverhalten und gute Grafik nicht so wichtig ist, seid Ihr mit diesem Schnee-Abenteuer gut bedient.



Trickreich: In Sonys "X Games Pro Boarder" punktet Ihr in sieben Sprung-Disziplinen, zwei Steuerungsvarianten erfreuen Anfänger und Profis.

Zu sportlicher Höchstleistung auf dem Brett gehört natürlich auch die richtige Musik – schließlich tragen die Teilnehmer des Boarder-X-Laufes bei den ISF-Weltmeisterschaften sogar während des Rennens einen Walkman. Während "1080° Snowboarding" mit einem Musikmix aus Hiphop, Rave und Funk eigene Wege geht, bieten alle anderen Kandidaten lautes Gitarrengeschredder aus den Schubladen "Grunge" und "Crossover". Sony lizenzierte für den Soundtrack zu "X Games Pro Boarder" sogar namhafte Bands wie Foo Fighters, Lunatic Calm und Pennywise.

Für unsere große Übersicht haben wir die besten Snowboard-Titel in den Kategorien Features, Multiplayer,

ard-Simulationen im Überblick

Snow Racer 98	X Games Pro Boarder	Steep Slope Sliders	Snowboard Kids
Playstation	Playstation	Saturn	Nintendo 64
Infogrames	Sony	Sega	Atlus
1998	1998	1997	1998
FEATRUES			
3	2	2	1
5	1 pro Disziplin	7	5
2	7	2	2
Ja	Nein	Nein	Nein
Ja	Ja	Ja	Ja
SPIELER-MODUS			
2 Spieler	2 Spieler	1 Spieler	4 Spieler
1 Spieler	2 Spieler	1 Spieler	1 Spieler
Nein	Nein	Nein	Ja
TECHNIK			
flüssig, aber unrealistisch	etwas rucklig und eher unrealistisch	flüssig, aber unrealistisch	flüssig, aber sehr unrealistisch
sehr detailreich	wenige Details	wenige Details	detailreich
halbwegs realistisch	realistisch	halbwegs realistisch	halbwegs realistisch
schnell	mäßig	schnell	schnell
ja	ja	ja	Slowdowns bei mehreren Spielern
später Bildaufbau	später Bildaufbau	später Bildaufbau	mäßige Fernsicht
gute Rock-Tracks	sehr gute Rock-Tracks	sehr gute Rock- und Techno-Tracks	mäßige Dudelmusik
STEUERUNG			
solide	hoch	gering	sehr gering
ja	ja	ja	ja
ja	ja	nein	nein
nein	ja	nein	ja
nein	ja	nein	nein
Stuntreiches Ski- und Snowboard-Spektakel: Spaß-Boardern bietet "Snow Racer 98" dank simpler Steuerung und rasanten Strecken eine gute Alternative.	Ein Muß für Spin-Fanatiker und Grab-Fetischisten: Sieben Trick-Disziplinen, optimale Steuerung und ein klasse Soundtrack sind top, nur zwei Rennkurse aber viel zu wenig.	Flottes Snowboard-Spektakel ohne Realitätsanspruch: Fehlender Zweispieler-Modus und mäßige Optik trüben die Freude über das beste Snowboard-Spiel für den Saturn.	Eher ein winterlicher Racer denn ein Snowboardspiel. Wegen nerviger Mängel und fehlender Realitätsnähe hält nur der Vierspieler-Modus den Spielspaß auf Dauer hoch.

Technik und Steuerung getestet. Allen ist gemein, daß sie nicht nur einen (halbwegs) realistischen Eindruck der winterlichen Trendsportart vermitteln, sondern auch Brett-Unkundigen eine Menge Spielspaß bereiten. Während 80er-Jahre-Simulationen des traditionellen Ski-Sports unter einer gewissen Eintönigkeit litten und deshalb im 32-Bit-Zeitalter keine Neuauflage fanden, trägt die Disziplinen-Breite im Snowboard-Bereich zu Abwechslungsreichtum und damit zur Langzeitmotivation bei.
Welche kommenden Snowboard-Highlights Euch in den nächsten Monaten vor Freude Schnee in die Augen treiben wollen, zeigt Euch unser Kasten "Bretter-Vorschau" (ganz links). *ts*

WINTERSPORT-MEHRKÄMPFE

Multitalente



Neben reinen Snowboard-Simulationen bringen Euch auch Wintersport-Mehrkämpfe Boarder-Feeling nach Hause. Stolze 13 Disziplinen bietet die Playstation-Version von **Nagano Winter Olympics '98** (oberes Bild), einen Wettbewerb weniger die Nintendo-Fassung. Diese bereitet durch die exklusive Half Pipe Snowboard-Fans mehr Freude, auf der Sony-Konsole steigt Ihr nur für die Abfahrt auf´s Brett. Die Steuerung wurde leider ziemlich verhauen, technisch ist´s gar übel.
Mehr Schneevergnügen haben Saturn-treue Sega-Fans: Als konsolenübergreifend bestes Wintersport-Sammelsurium gilt die Automaten-Umsetzung **Winter Heat**. Elf Disziplinen, die einfache Steuerung und der grandiose Vierspieler-Modus lassen Euch den geringen Snowboard-Anteil verschmerzen.



Infogrames' **Rushdown** ist kein Wintersport-Mehrkampf, sondern ein abwechslungsreiches Rennspiel, bei dem Ihr neben Mountainbike und Kajak auch ein Snowboard besteigt. Auf fünf Pisten saust Ihr mit Eurem Brett den Hang hinab, die einfache Analog-Steuerung und die pfeilschnelle 3D-Optik machen "Rushdown" für Speed-Boarder interessant.

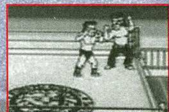


Pocket News:

NEO GEO POCKET – NEUES GLÜCK IN FARBE? Mit der Veröffentlichung des Wonderswan wird's eng für das Handheld von SNK. Doch jetzt zückt der Neo-Geo-Hersteller ein technisches Ass: Das neue "Neo Geo Pocket Color" erscheint Mitte März (zeitgleich mit dem Bandai-Gerät), ist zum Preis von 8.900 Yen (gut 100 Mark) aber etwas teurer als der monochrome Mitbewerber. Dafür stimmt der Third-Party-Support: U.a. entwickeln Capcom, Data East und Taito Pocket-Spiele. UEP plant gar eine Schnittstelle ihres Dreamcast-"Cool Boarders" zum Pocket Color. Außerdem lassen sich mit dem "Wireless Communication Unit" bis zu 69 Handhelds mehrspielermäßig koppeln – z.B. für Sakuros "Dive Alert" (Bild), eine U-Boot-Simulation mit reichhaltiger Auswahl unterschiedlicher Schiffstypen.



FUTTER FÜR DEN SCHWAN: Auch Bandais preiswertes Schwarz/weiß-Handheld erfreut sich erlesener Japan-Entwickler. Unter den Neuankündigungen finden wir Namcos "Tekken", Bandais "Digimon", Tomys "Toukon Retsuden" (rechts) und Capcoms "Pocket Fighter".

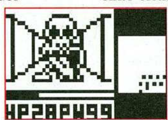




Löscht bei Platzmangel die Einstellungen: Auf dem VMS sind Spielstände und Konfigurationen getrennt gespeichert.

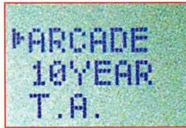
Sega: Spielspaß mit dem VMS

Wer Segas "Virtual Memory System" für ein getuntes Tamagotchi hält, sollte die technischen Daten des Handhelds genau studieren: Das VMS besitzt einen stromsparenden 8-Bit-Prozessor sowie 128 KByte RAM – ausreichend Speicher für kleine Datenverwaltungen, Action- oder gar Rollenspiele.
Schon vor dem Dreamcast-Start fesselte das Handheld japanische Godzilla-Fans mit der gleichnamigen Monsterzucht, in der Ihr via Glücksspiel Euer Urmonster trainiert und gegen zufällige Gegner sowie den Schützling Eures Kumpels antreten laßt. Weitere Versionen wie das "Mothra"-VMS erweitern die Monstervielfalt durch zusätzliche DNA-Kombinationen. Im Dreamcast-"Godzilla" wurde die Digimon-Variante nur um eine 3D-Arena in einem gesonderten Modus ergänzt, doch die erhältlichen Dreamcast-Titel lassen das Potential des Memory-Card-Handhelds bereits erahnen. "Sonic Adventure" vereinte erstmals Konsolenspiel und VMS-Ableger: Im Spiel findet Ihr putzige Chaos-Monster, die Ihr ins VMS verfrachtet, um unterwegs Berge zu erklimmen, Schätze zu finden und CPU-Schläger sowie den Schützling Eures Kumpels zu vertrimmen. Zurück auf dem Fernseher, müßt Ihr dann verschiedene Wettbewerbe gewinnen: Wer "Sonic Adventure" komplett durchzocken möchte, kommt an der Monsterzucht nicht vorbei.



In Climax' Rollenspiel "Landers" erforscht Ihr düstere VMS-Dungeons.

"Sega Rally 2" verzichtet auf mobile Action: Zusammen mit Euren Rekorden speichert die Raserei lediglich eine Highscore-Verwaltung, mit der Ihr 16 Bestzeiten für jeden Spielmodus und Rennwagen auf den Bildschirm ruft. Japanische Spieler mit Internet-Zugang tragen obendrein immer Ihr persönliches Paßwort in der Tasche, das je nach Spielstand Zugang zu geheimen Informationen gewährt. Ihr könnt auch Geheimdaten auf die Memory Card downloaden und so versteckte Modi freischalten: Mit einem geheimen Datensatz im Speicher erklärt so Sonic alle japanischen Menüs in Englisch.
Zukünftige Dreamcast-Titel werden das VMS noch weiter ins Spiel integrieren: Der japanische Entwickler Climax hat für sein Rollenspiel "Landers" bereits eine spannende Mobilvariante (Bild) angekündigt: Mit Eurem Helden durchstreift Ihr verworrene 3D-Dungeons und stellt Zauberer sowie Skelette zum Kampf, eine Automap erleichtert Euch die Orientierung. Das Optionsmenü stellt alle elementaren Features wie "Eigenschaften betrachten", "Ausrüstung wechseln" und "Gegenstände (Heilkräuter) benutzen" bereit. *oe*





Mit dem "Sega Rally 2"-Programm vergleicht Ihr Eure Spielstände und kontrolliert das Paßwort für die Homepage.

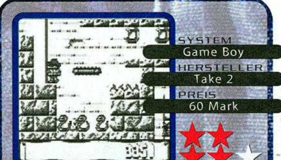




SYSTEM: Game Boy
HERSTELLER: Take 2
PREIS: 60 Mark

Reservoir Rats

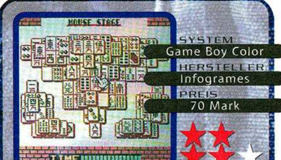
Als Retter gefangener Mafiabräute braucht Ihr immer einen vollen Magen: Mit der MP bewaffnet, stürmt Ihr geräumige Plattformlevels, nascht Schokolade und Bonbons und ballert auf Schnecken und herumfliegende Hackebeile. Habt Ihr alles abgeräumt, geht's weiter in die nächste Welt: Die schwammige Steuerung sorgt besonders bei Sprüngen für gelegentliche Wutanfälle.



SYSTEM: Game Boy
HERSTELLER: Take 2
PREIS: 60 Mark

Montezuma's Return

Wer à la "Indiana Jones" durch Höhlen hüpfen und mit Schlangen kämpfen möchte, ist in "Montezuma's Return" richtig: Ihr sammelt Schlüssel, hangelt Euch über Abgründe und entdeckt Schätze und Kristalle. Besonders 8-Bit-Veteranen haben an der Neuauflage des traditionsreichen Plattformabenteuers ihre Freude.



SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Infogrames
PREIS: 70 Mark

Shanghai Pocket

Entfernt Steinpaare, bis alle Blöcke abgebaut sind: Massig Spielbrettformationen und verschiedene Spielmodi zeichnen Infogrames' "Shanghai"-Version aus. Trotz winziger Symbole könnt Ihr die Steine leicht unterscheiden, das Zeitlimit setzt Euch hart unter Druck: Wer schafft's am schnellsten? Ohne Speicher-Option ist die Knobelei aber leider nicht für die U-Bahn geeignet.

HANDHELD

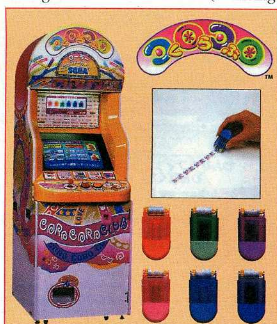
Bildschirmspaß auf Japan-Art

Die Trostlosigkeit deutscher Spielhallen ist immer noch einzigartig: Meist tummeln sich in den winzig dimensionierten Räumen grimmige Zocker, die rauchend drei Geldspielautomaten gleichzeitig mit Münzen füttern. Selbst größere Spielotheken leisten sich selten mehrere Luxus-Geräte der "Model 3"-Klasse – Gags wie elektronische Punching-Ball-Kraftmesser sind noch seltener.



Das virtuelle "Black Jack"-Casino protzt mit "S-Hard"-Touchscreen ("Sega Hand Action Reading Device").

Daß spektakuläre Neuheiten die Ausnahme in einheimischen Spielhallen bilden, liegt an deutscher "Ab 18"-Gesetzgebung und hohen Vergnügungssteuern: Investitionen in risikoreiche Spiele-Experimente lohnen sich kaum, und das selektierte Erwachsenen-Publikum steht weniger auf "Daytona" denn auf Glücksspielserien. Dagegen ist der Erfindungsreichtum japanischer Arcade-Majors wie Sega oder Konami unerschöpflich, die familienfreundliche Spielhalle als Massen-Freizeitvergnügen für Jung und Alt außerhalb Deutschlands längst Realität. Deshalb gibt's in den Freizeitparks buchstäblich nichts, was es nicht gibt: Verkaufsautomaten ("Vending Machines") sorgen für witzigen Souvenir-Krimskrams, aufwendige elektronische Gesellschaftsspiele führen den Vorwurf der "Vereinsamung durch Videospiele" ad absurdum. Mit dem "Blackjack"-Automaten von Sega etwa zocken bis zu fünf menschliche Spieler unter Aufsicht eines charmanten weiblichen Full-Motion-Video-Gebers um den Jackpot. Per seperatem Touchscreen-Display sortiert Ihr Eure Karten auf dem Video-Tisch, zu gewinnen gibt's Tokens, die gegen Sachpreise eingelöst werden. Auf demselben Prinzip basiert Segas "Royal Ascot 2", mit dem bis zu zwölf menschliche Spieler auf Platz und Sieg wetten. Das über 18 Quadratmeter große Gerät simuliert mit authentisch-hektischem Live-Kommentar auf einem Dreifach-Bildschirm spannende Galopper-Rennen. Witzig: Zusätzlich zu den animierten Monitor-Jockeys sausen auf dem Mini-Turf kleine Pferdchen-Modelle an den Zockern vorbei!



Jede Menge Spaß für Jugendliche und Jung-gebliebene: Stempel-Automat für endlos rollende Ornamente und Symbole.

Doch nicht nur Unterhaltung, sondern auch handfestes "Verkaufen" wird dank witziger Ideen zum Erlebnis: Dreidimensionale Holo-Fotografien etwa speichern kurze Gruß- und Spaß-Animationen auf kleinen Aufklebern, daneben sind unzählige Stempel-, Foto- und Schlüsselanhänger-Verkaufsgeräte plaziert. Als ein Vorreiter fungiert hierzulande Konami mit dem "Puri-Puri" (siehe MAN!AC 10/98). Segas neueste Idee: Dem pausbäckigen "Anpan Man" (oben) seht Ihr dank Monitor zu, wie er Euch leckeres Popcorn poppt – aus seiner digitalen Küche landet wie aus Zauberhand "echtes" Popcorn im Ausgabefach. Guten Appetit! *cb*





Arcade News:

ALLER GUTEN DINGE.. sind bekanntlich drei, und deshalb setzt Taito die in den Achtzigern populäre Lichtpistolen-Metzelserie "Operation Index" fort. An Story und Spielprinzip hat sich nichts geändert: Allein oder zu zweit streift Ihr mit Euren Standard-Uzis wie auf Schienen durch's Polygon-Buschwerk und knackt Stellungen mit Raketen und Handgranaten; rein zufällig durch's Bild stolpernde Zivilisten solltet Ihr trotz zunehmenden Blutrausches verschonen.





DAS HAUS DER SIEBEN KLONE: Frisch von der Automatenmesse landet die Horror-Ballerei "Hell Knight" von Konami in den Spielhallen. Bis zu drei Spieler balgen sich per Pistole und Gewehr mit fauliger Zombie-Brut, die offensichtlich schnurstracks aus Segas Totenhaus-Serie zu Besuch kommt. Selbst Details wie Killer-Kellerasseln, Kettensägen und Katakomben haben die Designer übernommen, lediglich der Spielablauf gestaltet sich hier Geisterbahn-ähnlicher: Statt massiver Zombie-Demonstrationen werdet Ihr meist nur von einzelnen Monstrositäten attackiert, die durch schnelle Kameraschwenks ins fahle Licht gerückt werden (rechts).



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING
DIGITAL AN: MANIACTOBI@AOL.COM

Große Enttäuschung

Euer Stil ist zwar sehr gut (verglichen mit einigen Analphabeten von der Konkurrenz), aber vielleicht etwas wiederholungsanfällig, besonders Parenthesen fallen zu häufig. Und bitte, kommt wieder auf den Boden der Tatsachen zurück: Euer Selbstvertrauen ehrt Euch zwar seit der Erstausgabe, doch verzichtet bitte in Zukunft auf unangebrachte Selbstbeweihräucherung, auch brauchen nicht auf jeder Seite Floskeln wie "wir MAN!ACs" vorzukommen. So etwas macht Euch für den Leser unsympathisch: Ich greife zum Beispiel in letzter Zeit öfters wieder zur Video Games, gerade weil die Schreiber sich nicht unnötig aufspielen und sich auch mal selbst auf die Schippe nehmen. Kindisch, aber sympathisch.

Zum Thema "Schlechteste Spiele": Darunter fallen für mich auch enttäuschte Hoffnungen wie "Final Fantasy 7": Wer Teil 5 und 6 spielt und schätzt, der wird sich wohl nicht mit den Verschlechterungen des neuen Teils abgefunden haben (z.B. 3-Leute-Party, fester Heldencharakter, Ein-Waffentyp-pro-Figur-System, weniger Helden, enttäuschende Musik). Daß "Tomb Raider 3" nur ein neuer zusammengeschusterter Lara-Artikel werden mußte, der an dieser Stelle aus Gründen der Zurückhaltung kein weiteres Wort verdient, war nach dem zweiten Teil eh klar. Solche Hype-Enttäuschungen wären doch einen Artikel wert, aber ich verstehe auch, daß Eure Anzeigenkunden da nicht mitspielen. Deswegen nur eine Bitte: Wenn Ihr "Final Fantasy 8" (oder "Oddworld 3") testet, dann zeigt dem Leser auch ganz deutlich die Schwachstellen des neuen Produktes – und nicht nur die Verbesserungen, die meist keine einfachen, von Kreativität zeugenden Ideen sind, sondern nur unnötige und nervige Verkomplizierungen, die der Hersteller auf der Packungsrückseite verzweifelt anpreist: "Die Lichtquellen sind jetzt farbig!"

Michael Hussinger (via eMail)

Selbstreferentiell und -beweihräuchernd? Wir MAN!ACs werden Deine Kritik zur Herzen nehmen. Und: Danke für die Bilder, von denen wir zwei auf dieser Seite drucken!

Wucher!

Grund dieses Leserbriefes ist ein neuer Versandhändler, der neben Spielen und Soundtracks auch "Final Fantasy"- Merchandise anbietet. Da ich mich selbst zu den Square-Hardcore-Fans zähle, muß ich mich einfach über die heftigen Preise ärgern: Die größte Abzocke, die ich je erlebt habe!

Ein limitiertes "Final Fantasy 8"-Poster, das in Japan für umgerechnet rund 300 Mark über den Tisch geht, wird von diesem Händler für 950 Mark verkauft! Mehr als 300% des Originalpreises! Weiter geht's: "Final Fantasy 8"-Halskette (Originalpreis: 18.000 Yen, rund 270 Mark) kostet 499 Mark, das dazugehörige Feuerzeug in Japan nur 15.000 Yen, hier aber ebenfalls 499 Mark, ein anderes Poster (1.000 Yen) mit 99 Mark mehr als den sechsfachen Preis! Haarsträubend, aber es kommt noch schlimmer: Der Händler verkauft eine Cloud-Strife-Figur für 1.200 Mark! Der umgerechnete Original-Preis liegt bei 440 Mark. Außerdem wird behauptet, daß es sich bei einer "FF 8"-Zigaretten-Box und einem Poster um eine auf 1.000 bzw. 2.000 Stück limitierte Auflage handelt. Das ist nicht richtig! Was stimmt, ist, daß pro Monat nur eine gewisse Anzahl verkauft wird.

(...) Um all diese schönen Produkte trotzdem zu bekommen, ohne ausbeuterische Dummenfänger reich zu machen, bestellt man sich die japanische Zeitschrift "Famitsu Bros." Darin sind alle Produkte inkl. Bestellschein aufgeführt.

Arne Schmidt (via eMail)

Die Nachfrage bestimmt den Preis, insofern kann man einem Händler, der "exklusive" Fan-Artikel auf eigenes Risiko importiert und anbietet, kaum einen Vorwurf machen. Findet das Zeug keinen Abnehmer, sinken die Preise von ganz allein.

Auch wenn Deine Mark/Yen-Vergleiche (die wir nicht nachgeprüft haben) tatsächlich auf happige Preise hinweisen, ist´s nicht ganz korrekt, Deutschland-Preise mit japanischen Verkaufsempfehlungen zu vergleichen. Aquise, Transport und Zoll muß jeder Import-Händler draufschlagen, dazu die eigene Gewinnspanne, auch "Marge" genannt. Diese fällt bei exotischen Produkten für eine schwer kalkulierbare Zielgruppe natürlich besonders kräftig aus. Aber wer weiß: Vielleicht wirkt den Brief in der FF-Fan-Gemeinde, und der kritisierte Händler gibt in seinen Preisen etwas nach.

Neugieriges Trio

Nach Eurer Januar-Ausgabe habe ich mir das Dreamcast mal angesehen und bin mir sicher, daß es sich dabei um eine gute Konsole handelt. Aber wer soll sich das Ding kaufen? Erstens kennen nicht viele Spieler den Namen Sega, zweitens haben fast alle ein N64 und eine Playstation. Auch wenn das Dreamcast einen Ventilator hat, ist es bestimmt anfälliger als eine Playstation.

Das N64 ist hingegen kaum anfällig, hat aber fast nur kindische Spiele, die obendrein ziemlich teuer sind. Da bleibe ich lieber bei meiner guten, alten Playstation und stelle auch einige Fragen zu deren Spielen:



– Angeblich ist "Resident Evil 3" in der US-Version bereits als Director´s Cut erhältlich. Falls das nicht stimmt: Wann kommt "RE 3" in Deutschland denn heraus?

– Wird "RE: Veronica" auch auf der Playstation erscheinen?

– Angeblich soll "Final Fantasy 8" bereits in diesen Tagen in Japan erscheinen. Gerücht oder Wahrheit?

Dominik Reidl, Hajer Reimond, Jörg Berger; Rain

Über "Resident Evil 3" kursieren zwar viele Gerüchte, aber keine handfesten Facts. Weder in Japan noch in den USA ist es bislang erschienen, einen Deutschlandtermin gibt´s nicht. Im Gegensatz zum Sega-exklusiven "Resident Evil: Veronica" soll es nur für die Playstation, eventuell sogar erst für die ominöse "Playstation 2" erscheinen.

"Final Fantasy 8" wurde in diesen Tagen in Japan ausgeliefert. Bis eine verständliche (sprich: englische) Fassung erscheint, vergeht vermutlich mindestens ein halbes Jahr.

Tiefe Einblicke

Ich möchte den MAN!ACs zu einer weiteren gelungenen Ausgabe gratulieren und gleich noch ein paar Fragen und Kommentare loswerden: Ist das Intellivision von Mattel (Insider-Quiz) wirklich eine 16-Bit-Konsole?

Sie ist´s – hat ihr aber gegen 8-Bitter wie VCS und Colecovision nicht viel gebracht.

UPDATES & ERRATA



Dann behauptet ihr ganz frech, daß "FIFA" die unangefochtene Soccer-Referenz sei. Sollte sowas nicht aus Euren Testwertungen hervorgehen? Ich dachte, daß Konami den Referenz-Thron besetzt. Apropos Konami: Ich fand es gut, daß Ihr "Metal Gear Solid" als einen Interactive Movie behandelt, und der Konami-Titel die entsprechende Wertung kassiert hat (meine Wunschwertung). Ich habe mir mal den Spaß gemacht und mir den Pixel-Effekt auf der nackten Wache angesehen. Wenn man mit den Goggles nah genug ranzoomt, ploppt der Effekt plötzlich weg und man kann die ominöse Stelle sehen. Das, was da zensiert wurde, ist ein simpler Schatten zwischen den Beinen, nichts verwerfliches. Eine relativ gute Lösung, wie ich meine. Man sieht nichts, aber es könnte da sein. Ich persönlich hätte dem Mann aber lieber seine Hose gelassen.
Ach, ja: Das Cover rules! Bekommt die 4/99 ein "FF 8"-Titelbild?

Raul

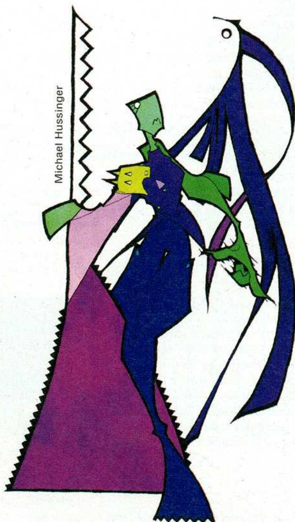
Innovations-Stop

Die ersten Wochen des neuen Jahres waren von den Nachwehen des Weihnachtsgeschäftes geprägt: Ich mußte mir die Frage stellen, ob es in den nächsten Jahren überhaupt innovative Spiele geben wird. Alles was ich sehe sind Nachfolger, Updates, "Crash 3", "RR 4", "Cool Boarders 3", "Madden 99"... Ansatzweise verbesserte Technik, schönere Grafik, das war's! Den Programmierern und Marketing-Strategen sind die Ideen ausgegangen. Zu sehr verläßt man sich auf Altbewährtes und schiebt kurz nach "Tomb Raider 2" den dritten Teil ohne Verbesserungen nach. Wie Heinrich Lenhardt in einem PC-Magazin treffend bemerkte, hätte man diesen Teil in den zweiten integrieren können.
Der Umstieg von 2D auf 3D blieb nicht ohne Folgen: Mario schafft es gekonnt, bei "Castlevania" sieht die Sache schon anders aus. Trotz der passablen technischen Möglichkeiten des N64 ist dieses Spiel nur mäßig umzusetzen. Klar kann (wie bei "Zelda") ein passabler Zeitvertreib dabei herauskommen, ich persönlich warte lieber auf die übernächste Konsolengeneration, um mit Link oder Dracula durch fotorealistische Gegenden zu schreiten.
Auch Segas Dreamcast kann mich nicht überzeugen: Schönere Grafik, der Schritt auf den Multimedia-Sektor. Mit Modem und Maus bewaffnet, will Sega neue Terretorien erkunden. Nette Idee, aber ich verweise auf frühe, ähnliche Versuche: Auch CDi, CD 32 und 3DO wollten mit MPEG und Photo-CD Kunden locken.
Es ist also zu einem Innovationsstop gekommen, wie sonst erklärt sich das Angebot von emulierten Oldies? Namco läßt eine Welle von Museen und Anthologien auf den Käufer los, Williams und Atari packen ihre Antiquitäten ebenfalls auf CD. Für einen Sammler wie mich eine wahre Fundgrube, für alle anderen einfach Müll von gestern. Dabei sollten vor allem letztere sich mal so eine Compilation kaufen und erkennen, daß viele dieser Pixelklötzchen mehr Spieltiefe und Faszination ausstrahlen als heutige Verkaufsschlager. (...)
Ich kann Sony nur raten, die Veröffentlichung der "Playstation 2" so lange wie möglich hinauszuzögern, um die leistungsfähigste Hardware zu verwenden. Das N64 überzeugt nicht, auch das Dreamcast läßt Zweifel aufkommen: Der "Virtua Fighter"-Nachfolger ist wieder nur eine alte Idee und keine 90% wert – egal wie man es dreht und wendet!
Der Leserbrief von Chris Noll aus Jüchen (Ausgabe 2/99) schlauchte nicht nur Euch, sondern auch mich: Sicherlich gibt es Unterschiede beim MAN!AC-Cover...

...über die sich hier aber (aus Platzgründen) nicht streiten läßt. Überspringen wir die nächsten zwanzig Zeilen...

...ein konsequent eigensinniger Mensch! Auch gefällt Herrn Noll die Handheld-Rubrik ganz toll! Da muß ich einfach frache – hat Chris vielleicht sei Tache?

Halt, halt, das genügt! Hier geht´s ja schon zu wie im MAN!AC-Online-Forum. Laß Dir gesagt sein, lieber Dominik Lang aus Mainaschaff: "Auch Dein Brief war nicht gerade kurz, viele Leser ist er schnurz! Damit er uns nicht alle "schlaucht", hat er die MAN!AC-Schere dringend gebraucht!" Nichts für ungut & danke für den Brief.



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au) Ulrich Steppberger (us), Jörg Tittel (jt)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!):
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Abo-Service (keine Nachbestellungen!):
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Alien vs Predator" © Fox Interactive
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse in Briefmarken)
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Diverse Playstation-Testmuster von Softcom
Tel.: (0231) 44 40 788 & 44 40 790

Dreamcast-Testmuster vom Spielegroßhandel DYNATEX. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040

INSERENTEN

SECOND HAND



Nicht nur bei den Spiele-Neuheiten gibt der Markt zur Zeit wenig her, auch der Gebrauchthandel scheint sich eine kleine Pause zu nehmen: Selten bekamen wir so wenige Zuschriften wie letzten Monat. Dabei fällt mir ein: Wenn Ihr unbedingt Münzgeld beilegen wollt, dann pappt es bitte nicht hinten auf die Anzeige – bei den komplizierten Ablöseaktionen hat es schon so manchen Zettel bis zur Unkenntlichkeit zerlegt. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche alle **N64 Game Buster-Codes** für PAL-Spiele! Die ersten Einsender bekommen 20 DM!. Schickt Eure Listen schnell an: Ronny Kermaß, Elsthalerstr. 8, 14943 Luckenwalde

Suche folgende **Super Nintendo-Spiele** (US-Versionen bevorzugt): Metal Warriors, Sky Blazer, Gun Hazard. Suche auch Castlevania-Soundtrack-Doppel-CD! Preise nach Vereinbarung.
Tel. 06152/81778 (Pascal)

SEGA

Suche **Shining Force** für Mega Drive.
Tel./Fax. 0821/438915 (Manuel)

Für **Mega Drive**: Musha Aleste, Warsong, Elemental Master, Undead Line, Twinkle Tale, Devil Crush. Für Saturn: Langrisser, Albert Odyssey, Amok u.a. Kauf oder Tausch!
Tel. 05952/903729
(Stefan, ab 17 Uhr)

PLAYSTATION

Suche für Sony Playstation Resident Evil (jap) und Tobal 2 (jap oder us).
Tel. 0511/722556

Suche **Playstation-Spiele**, nur PAL-Versionen. Sehr gerne auch komplette Sammlungen, zahle mehr als jeder Händler!
Tel. 089/16783664 (Sven)

Tausche Spiele für Playstation und Nintendo64! Suche/habe aktuelle Spiele, nur PAL. N64: Tausche Game Boy-Adapter gegen ein aktuelles Spiel.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

Kaufe Spiele und Sammlungen für Saturn, Playstation, Ninendo64, Dreamcast. Suche dringend Dreamcast, Playstation mit Umbau oder ohne, Neo Geo CD Double oder Single Speed mit Spielen. Verkaufe jap. Spiele für Nintendo64.
Tel. 07529/2222

Suche Spiele (als Modul) für **Neo Geo**: Stakes Winner2 (zahle 300 DM), Neo Bomberman (zahle 400 DM).
Tel. 0234/358232

OLDIES

Suche für NES **Bard's Tale1+2**. Suche auch Faria. Zahle gut.
Tel. 0911/5297941

SONSTIGES

Suche **Club Nintendo-Magazine** der Jahre 1989-1998.
Tel. 0871/6875152 (ab 17 Uhr)

Suche Nintendo64-Spiele bis 30 DM, Super Nintendo-Spiele bis 12 DM, Game Boy-Spiele bis 5 DM, Nintendo64-Konsole bis 120 DM, Super Nintendo-Konsole 40 DM, Game Boy 15 DM, alles anbieten, lohnt sich.
Tel. 069/866697

Suche **Final Fantasy-Figuren**: Yuffy, Red XII und Sepiroth, Preis auf VB. Domenica Langella, Viktoriastraße, 31141 Hildesheim

Suche **Nintendo64** + Ego-Shooter sowie Command & Conquer: Gegenschlag, Turok2 (UK) + Expansion Pack. Suche außerdem VHS-Original-Videofilme von Horror bis Komödie: Alles anbieten!
Tel. 08703/905933 (Benjamin)

Kaufe (fast) alles für Playstation, Nintendo64, Super Nintendo, Game Boy. Zahle Top-Preise für Neuheiten.
Tel. 05621/2231,
Fax. 05621/961581

Tausche & kaufe **Nintendo64 & Dreamcast-Spiele**. Suche Nintendo64: Zelda64, WCW vs. NWO Revenge, Expansion Pack, Turok2, Rogue Suqadron, Fifa99. Verkaufe Game Gear mit Spielen, Neo Geo mit Spielen & Laserdisc.
Tel. 0621/28987 (ab 20 Uhr)

Tausche 286er-Laptop oder Atari ST, Monitor, jeweils plus Software gegen **Amiga CD32**, Super Nintendo, Mega Drive. Suche Spiele für 3DO. Ruft an, ich rufe zurück.
Tel. 0177/3027072





Rollenspiel-Freaks verbrachten zwar schon mit "Ultima" und "Wizardry" lange Abende, doch den ersten großen Mainstream-Hit erlebte das Genre 1985 mit dem klassischen Hack'n'Slay-Abenteuer "The Bard's Tale" von Interplay: Insgesamt erschienen drei Teile für diverse Heimcomputer, das altehrwürdige NES wurde immerhin 1990 mit den ersten beiden Folgen bedacht (Bild: Teil 2).

Suche **Cheats** für Horrorspiel und Final Fantasy7, auch Game Buster-Codes. Außerdem noch Demo von Final Fantasy8, zahle für Cheats/Codes und Demo.
Tel. 09429/1354
(Fr 15-19 Uhr, Sa-So 12-18 Uhr)

Suche **japanisches Neo Geo-Modulsystem** (60 Hz). Verkaufe: King of Fighters R1 + Neo Geo Pocket (carbon black), Virtua Fighter 3tb (Dreamcast), Tekken3 (jap), X-Files + Dune2000 (PC), Sega VMS.
Tel. 0251/212846

Suche für Sega Saturn: Dragon Force, Mystaria, Shining Force3 (alle PAL) und suche MAN!AC 12/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 8/94, 10/94, 11/94, 2/95, 3/95, 6/95, 7/95.
Tel. 06103/74513 (Kai, 20-22 Uhr)

Neo Geo-Cheats, Neo Geo-Zeitschrift1-3 (Maro), jap. Neo Geo-Systemführer, Neo Geo-Bedienungsanl. (Modul us), günstige Neo Geo-Mudole (bevorzugt us), Infos über Ego-Shooter (Jaguar).
A. Utz, Ostendstr. 27, 74193 Schwaigern

VERKAUFE

NINTENDO

Ein europäisches und ein amerikanisches **Nintendo64** mit Multipad, 18 Spielen und Zubehör, Preis VB.
Tel. 08032/189898 (ab 17 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64 (jp/us)** mit RGB-Umbau und PAL-Adapter. Spiele: FIFA 98 (PAL), Turok (PAL), J-League Perfect Striker (jap). Memory Card (4-fach), Joypad (blau), Rumble Pak. VHB 250 DM.
Tel. 04827/9123 (Florian, ab 19 Uhr)

Nintendo64 (PAL) mit RGB-Umbau + Expansion Pack 4 MB + Speicherkarte 1MB + Rumble Pak + NHL99 (PAL) + Zelda64 (PAL) + Wipeout64 (PAL) für 550 DM inklusive Nachnahme + Verpackung, verkaufe nur komplett.
Tel. 02644/807729
(Markus, ab 18 Uhr)

Verkaufe für **Super Nintendo**: Axelay (jap) 55 DM, Blackthorne (us) 65 DM, Final Fight2 (jap) 55 DM, Imperium (us) 55 DM, Prügelspiel (us) 65 DM, Raiden Trad (us) 65 DM, Space Megaforce (us) 65 DM, Starfox (us) 45 DM, alles inklusive Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Nintendo64 + 2 Controller + Memory Card + Zelda (us) + F-Zero X (jp) + Madden99 + ISS64 + ISS98 + NBA Courtside + Forsaken + Cruisin USA + Tetrisphere + Ego-Shooter + Passport für alle us/jap. Versionen, alles originalverpackt.
Tel. 07263/64220

Super Nintendo: Final Fantasy2+3, Brainlord, Lufia2 (alle us), Secret of Mana, Soulbazer (beide dt), andere Spiele bitte anfragen.
Tel. 030/6870748

Nintendo 64: Bomberman64 45 DM, F1 World Grand Prix 50 DM, tausche auch.
Tel. 05552/8478 (Tobias)

Ein europäisches und ein amerikanisches **Nintendo64** mit Multipad, 18 Spielen und Zubehör, Preis VB.
Tel. 08032/189898 (ab 17 Uhr)

SEGA

Dreamcast + Virtua Fighter3, Godzilla, Pen Pen und Netzteil zu verkaufen, auch einzeln, VB 1350 DM. Suche Dreamcast-Spiele, zahle gut, auch Tausch möglich. Playstation-Spiele zu verkaufen.
Tel. 0171/9863707
(ab 20 Uhr oder Wochenende)

Phantasy Star1-5, Shining Force1+2 und andere RPGs. Ultima4 für Master System, Super Nintendo umgebaut, alles spielbar 100 DM. für VC4000 Nr.1, 8, 9, 15, 17 mit Verpackung, auch RPG für Super Nintendo.
Tel. 06322/981833
(Johann, AB oder ab 21 Uhr)

Verkaufe **Sega Multi-Mega** Limited Edition, Originalverpackung, sehr guter Zustand, 2 Pads + 14 Spiele, Preis VS.
Tel. 089/3105813
(Rainer, ab 16 Uhr)

Sega Nomad neu, ungebraucht + Shining in the Darkness (us) 360 DM + Porto, weitere Mega Drive-Spiele auf telefonische Anfrage, z.B. Budokan, Out Run (jap), Blockout (jap), Menacer-Modul zu guten Preisen, viele Klassiker.
Tel. 05084/7472

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Sony und Nintendo. Saturn, 2 Pads, 7 Spiele + Lenkrad 240 DM, Game Gear + 13 Spiele 160 DM. Interton + 3 Kassetten VB.
Tel./Fax. 05561/982042
(ab 16:30 Uhr) oder 0170/2047356

Mega Drive: Phantasy Star2+4, Dungeons & Dragons (us), Shining Force1, Strike-Serie, Shadowrun, Landstalker, Soleil, Shining in the Darkness, Tiny Toons, Castle + World of Illusion und andere Spiele.
Tel. 030/6870748

PLAYSTATION

Verkaufe Tekken3 60 DM, Medievil 60 DM, Final Fantasy7 45 DM, Formel1 97 40 DM, alles PAL, alles in Top-Zustand.
Tel. 02161/665188
(Stefan, ab 19:15 Uhr)

Sony Playstation (PAL) + 1 Joypad + 1 Memory Card Plus + 8 Spiele, z.B. Tomb Raider2+3, Final Fantasy7, Colony Wars2, Medievil, Heart of Darkness usw., alles komplett deutsch für 250 DM.
Tel. 08303/921069 (H. Putz)

Verkaufe **Playstation**, 2 Joypads, 1 Dual Shock Pad, 1 Vierer-Adapter, 24 MB-Memory Card und 15 Spiele (z.B. Resident Evil, FIFA 98+99 usw.). Tel. 02264/286224 (Mo-Fr 14-23 Uhr)

Verkaufe für Playstation **Metal Gear Solid (us)**, Preis 180 DM. Tel. 0228/235831 (ab 20 Uhr)

Kaufe/tausche Spiele für **Playstation**. Habe noch die Zeitschriften Bravo Screentrix und PSX-Zone mit CD und Aufkleber komplett Ausg 1 Nr. 12/98. Verkaufe auch, Suche Playstation mit Spielen. Tel. 036074/31456 od. 31045 (Stefan)

Multinorm-Playstation + 28 Spiele (Tomb Raider3, Gran Turismo, Final Fantasy7, G-Police, Alundra) + 2 Joypads, 2 Memory Cards, RGB-Kabel, G-Con45, komplett für VB 1.400 DM. Tel. 02225/12365 (Philipp, ab 18 Uhr)

Playstation-Konsole (Multinorm) + Dual Shock Controller + Original-Memory Card + Abe's Exoddus + Ridge Racer Type4 inklusive JogCon Controller + T-Shirt + massig Demo-CDs. Tel. 02541/72776 (Kevin)

Verkaufe **Playstation-Spiele** (dt und us): Brigandine (us) 70 DM, Tactics Ogre (us) 70 DM, Kartia (us) 70 DM u.v.m. Tel. 0711/8566255, Fax. 0711/8566254

Verkaufe **Sony Playstation** Multinorm und Games, nur Originale, komplett oder einzeln. Verkaufe auch Playstation-Lenkrad. Suche Neo Geo-Module. Tel. 0711/5282949

Verkaufe **Parasite Eve (us)** inklusive Final Fantasy8-Demo VB 75 DM. Tel. 030/2836426

Verkaufe **Ehrgeiz (jap)** für 100 DM, Spiel so gut wie neu. Lightgun 50 DM. Tel. 0171/9878994

Suche Horrorspiel, verkaufe Tekken3 oder Tausch gegen: Gran Turismo, Theme Park, Cool Boarders3, Kula World. Suche auch noch: Twisted Metal2, Resident Evil XPloder, große Memory Card. Tel. 06123/63311

Verkaufe **Playstation-Spiele** und Demo-CDs. Bitte Liste anfordern (Rückporto beilegen) bei: David Dick, Felderstr. 117, 51371 Leverkusen

Tausche, (ver)kaufe Playstation-Spiele: One (us) 40 DM, Medievil, Ninja, Apocalypse, NHL98, Tenchu, Tomb Raider3, Abe's Exoddus, Syndicate Wars u.v.m., alle PAL. Für Nintendo64: Banjo Kazooie, ISS64, Zelda, MRC. Tel./Fax. 06262/3475

Tausche **Playstation-Spiele** gegen Nintendo64-Spiele, biete Medievil, Final Fantasy7, Goalstorm, A4 Evolution Global, Hexen, Floating Runner, Alien Trilogy, Lomax, Myst, Tomb Radier1+2, Casper usw. Tel. 06104/44686 (AB, rufe 100% zurück)

Tomb Raider2 (us) 45 DM, Battle Arena Toshinden (jap) 30 DM, 2Xtreme (us) 35 DM, Actionspiel (PAL) inkl. Predator Gamegun 100 DM. Suche Metal Gear Solid (us) und Beatmania (jap), nach Möglichkeit mit DJ-Pult. Tel. 05221/981655

Sony Playstation Multinorm (jap) mit Original-Nippon-Games und MadKatz-Lenkrad, komplett oder einzeln zu verkaufen. Suche Neo Geo-Module, Game Boy, Game Gear-Sammlungen. Tel. 0711/5282949 (Timo, ab 19 Uhr)

Verkaufe Road Rash 40 DM, TOCA 40 DM, Tomb Raider2 55 DM, Baphomets Fluch2 55 DM. Tel. 04771/4147

Zero Divide2 (jap) 85 DM, Twin Goddesses (jap) 85 DM, Space War Simulator (jap) 85 DM, Raystorm (jap) 85 DM, Pop Twinbee Puzzle (jap) 85 DM, Mega Man8 (us) 85 DM, Intelligent Cube (jap) 85 DM, Tama (jap) 85 DM usw., inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Metal Gear Solid Premium Pack (jap) gegen Gebot. Final Fantasy7-Figuren (7 Stück) in Einzelpackungen komplett für 260 DM FP inkl. Porto + Verpackung. Tel. 030/6870748

Formel1 98 70 DM, V-Rally Platinum 35 DM. Tel. 06126/53969 (ab 18 Uhr)

Kaufe/tausche **Playstation-Spiele**. Suche noch günstig Playstation- und Saturn-Konsole, wenn möglich ohne Spiele. Tel. 036074/31456 od. 31045 (Stefan)

Verkaufe: Theme Hospital 40 DM, Hexen 40 DM, Chronicles of the Sword 20 DM, Time Commando 20 DM, Blaze & Blade 60 DM, suche Horrorspiel (PAL). Tel. 05361/53478

Formel1 '98 mit Lenkrad und Demo-CD für 130 DM oder tausche gegen ein Importspiel (Parasite Eve, Metal Gear Solid, Xenogears), habe auch noch F1 World Grand Prix (N64) und Persona (Playstation). Tel. 04777/932097

Sony Playstation (PAL) + 1 Joypad + 1 Memory Card + 8 Spiele (z.B. Final Fantasy7, Tomb Raider2+3, Colony Wars2, Medievil, Heart of Darkness) für 250 DM, alles komplett deutsch. Tel. 08303/921069 (Harald Putz)

Bust-a-Move2, In the Hunt, Williams Arcade Greatest Hits (alle us) Tel. 08233/92303 (abends)

EXOTEN

Verkaufe Spiele und Konsolen für PC-Engine, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, Master System1+2, VCS2600. Auch einige Importsachen. Außerdem Multimega (dt. Version, guter Zustand), bin auch für Angebote offen. Tel. 05071/522 (Jan)

"Magical Drop" ist eine spaßige Mischung aus "Columns" und "Puzzle Bobble": Ursprünglich eine Neo-Geo-Entwicklung (Bild: "Magical Drop 2"), ist die SNES-Fassung von Teil 2 eine extrem rare Kostbarkeit. Das Modul war nie im freien Handel erhältlich, sondern wurde nur auf einer japanischen Messe verteilt. 32-Bit-Spieler können seit kurzem eine Saturn-Umsetzung des dritten Teils zocken.

Verkaufe **PC-Engine** mit 15 Spielen (Columns, Galaga88, Adventure Island usw.) für 1.250 DM. Tel. 09051/440120

Ego-Shooter (Saturn) mit Anleitung, ohne Verpackung 50 DM FP, Gun-Shooter (Mega-CD) + Gun 70 DM FP, Prügler (Mega-CD) 70 DM, habe auch Atari2600 + 7800-Spiele, z.B. Dig Dug, Fight Night, F18 Hornet usw. + 2600-Konsole ohne Verpackung + Pads 30 DM. Tel. 07138/7774

Turbo Duo (us, RGB), Zubehör (Bibel, Pads, AD-Multitap), Spiele (Dracula X, Langrisser, Star Parodijer, ca 80 Stück us+jap, HuCards + CD, viele RPG, Shooter, Adventure, Action, Hüpf). Virtual Boy mit Spielen. Tel. 03644/558547 (Tobias Klotz, evtl. AB)

Verkaufe **PC-Engine GT** mit Mr. Heli, Columns und Bonk's Revenge, originalverpackt für 1.000 DM. Tel. 07051/40120 (ab 18 Uhr)

Turbo Duo japanisch mit 4 Originalspielen + Sony TV-Gerät RGB, NTSC, SVHS-tauglich, Top-Zustand, 35cm-Bild, alles im Originalkarton, 1 Monat alt, nur komplett für 800 DM + Porto. Tel. 04124/81255 (Alex)

Verkaufe: **PC-Engine (weiß)** + Spiel 180 DM, Saturn + 2 Spiele 170 DM, Super Nintendo + Spiel 80 DM, Mega Drive + Spiel 65 DM. Spiele für Playstation ab 30 DM, für Saturn ab 15 DM, für Mega Drive ab 15 DM, für Super Nintendo ab 20 DM, für PC-Engine ab 30 DM, Joyboard 80 DM. Tel. 05071/522

Verkaufe 2 **Neo Geo-Konsolen** + RGB + japan. Umbau + Arcade Option, originalverpackt, 1A-Zustand, Preis auf Anfrage. Verkaufe Samurai Shodown3+4, Ninja Commando, King of Fighters94-96 + 50 weitere Neo Geo-Module, auch Tausch möglich. Tel. 08431/41991 od. 2564

HuCard: 1941 ca. 300 DM, Super Nintendo: **Magical Drop2** 600 DM, Mega Drive: Adv. Military Com. 120 DM, NES: Final Fantasy1-3 nur komplett 400 DM, Master System: Ultima4 120 DM, ca 420 Spiele von Interton bis Super Nintendo (kein Playstation/N64). Liste anfordern. Tel. 0241/406465

Verkaufe Luxussammlung! **Neo Geo CDZ** mit Blutschalter, RGB, 2 Boards, 2 Pads, 29 Spielen, alle Hits, alle Klassiker, neuwertig + originalverpackt. Tel. 0041-6221/61887 (Schweiz, Maurizio, ab 19 Uhr)

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, Playstation, 3DO, Super Nintendo, NES, Jaguar, PC-Engine, viele us/jap Sachen, z.B.: Jaguar (us) 125 DM, Saturn Virtua Stick (jap) 65 DM. Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Verkaufe einige Raritäten für diverse Konsolen, z.B. Musha (jap) Mega Drive, Gundam (jap) Playstation, Lufia1 (us) Super Nintendo, Breath of Fire (us) Super Nintendo usw. Außerdem einen Sega-Ausstellungs-Automaten. Habe auch Duo, suche Ranma. Tel. 0170/4854297

SONSTIGES

Verkaufe 8 Saturn-Spiele (inklusive 10 Demos), Mega Drive + 9 Spiele, 5 Super Nintendo-Spiele (z.B. Winter Heat, Athlete Kings, Castle of Illusion, Sonic, Mega ManX, Terranigma, Illusion of Time), suche sämtliche Konsolen. Tel. 08251/3217

Verkaufe **diverse Shooter** für Mega Drive (Grind Stormer usw.), für PC-Engine (Spriggan91 usw.), für Sega Saturn (Cotton2 usw.), für Super Nintendo (Super Nova usw.), Preis VB. Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch Oldies, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex, Coleco, Intellivision usw. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Spiele-Magazine zu verkaufen. Liste anfordern, Stichwort "Spiele-Magazine" angeben und bitte Rückporto beilegen. Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe, kaufe, tausche Videospiele, z:B. Saturn, PC-Engine und andere Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen: Verkaufe TriStar-Adapter, PC-Engine-CDs und vieles mehr. Tel. 05171/292674

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

KNOW HOW!



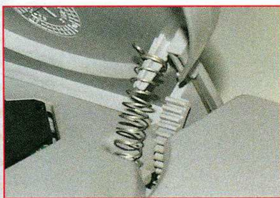
Der "Activator" kostet mehr als doppelt soviel wie sein CDG-Kollege, bietet jedoch die gleichen Features.

Mogel-Alternativen

Wer selbst in Import-kargen Zeiten nicht auf die begehrten Playstation-Perlen aus Japan und den USA verzichten möchte, war bislang auf einen sogenannten "Multinormumbau" angewiesen. Der benötigte Chip kostet zwar nur wenige Mark, doch Garantieverlust, das umständliche Einschicken der Konsole bzw. die Risiken eines Eigenumbaus schreckte viele Spieler.
Die Cheatmodule "Super Game Converter" (60 Mark bei CDG Media, Tel. 04131/ 850610) und "Activator" (130 Mark bei Activated, Tel. 030/3999 180) sollen diesen Problemen Einhalt gebieten: Beide Module sind technisch exakte Kopien der 1-MBit-Version des "Game Buster" von Dataflash.
In Asien steht Hardware-Basis zahlreicher Mogelmodul-Plagiate, wie dem "Action Replay Pro" des berüchtigten Kopierstationenfabrikanten Bung oder dem "Action Replay CD" von CCL. Software und Benutzerführung sind bei allen Modulen identisch, nur auf dem "Activator" erscheinen die Menüpunkte (aber nicht die Fehlermeldungen) in Deutsch. Um ein illegales Produkt handelt es sich jedoch nicht: Die Mogelsoftware ist Playstation-Insidern bereits seit einem Jahr als "Caetla-ROM" bekannt, das alternativ zu einem neuen "Game Buster"-Update auf's Dataflash-Modul gebrannt wird und im Internet frei verfügbar ist. Erwägt Ihr einen Kauf, empfehlen wir Euch deshalb die preiswerte Variante.



Verwirrend: Der "Super Game Converter" wird bei uns als "PSX Bootmaster" angeboten.



Halt die Klappe: Mit der beiliegenden Feder klemmt Ihr den Sicherheitsschalter Eurer Playstation fest.

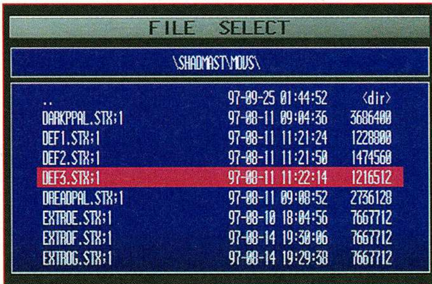
Das vielseitigste Feature der Mogelmodule ist das "CD-ROM"-Menü, mit dem Ihr alle Dateien Eurer Spiele-CDs auf den Bildschirm zaubert und nach Grafiken, FMV-Sequenzen und Audio-Daten durchsucht: So könnt Ihr erstmals auch die Soundtracks der codierten Square-Spiele genießen! Nebenbei bietet diese Option auch Gelegenheit zu einer Variation des Wechseltricks, die auf allen Playstation-Modellen klappt: Wer Importe ohne Umbauchip spielen möchte, stöpselt die beiliegende Feder vor dem Einschalten der Playstation auf den Sicherungsstift des CD-Deckels. Legt nun ein PAL-Spiel in die Konsole, schaltet das Gerät ein und klickt Euch ins "CD-ROM"-Menü: Nachdem der CD-Inhalt auf dem Bildschirm erscheint, wechselt Ihr die CD gegen ein Importspiel und kehrt ins Hauptmenü zurück. Wegen der Mogelfeder bleibt der CD-Wechsel von Eurer Konsole unbemerkt, und das Importspiel startet ohne Probleme.
Neben dem obligatorischen Memory-Card-Manager (ohne die Funktion "Wiederherstellen") und VRAM-Betrachter unterstützen die Cheatmodule auch "Game Buster"-Codes: Der "Super Game Converter" bietet Cheats für 59 japanische Spiele, wobei es sich ausschließlich um etwas ältere Titel wie "Tekken 2" und "Ace Combat" handelt.
Euro-freundlicher sind die PAL-Codes, die der "Activator" für 79 Spiele bereithält: Bis auf Titel der letzten zehn Monate ist wahrscheinlich jedes Euer Lieblingsspiele dabei. In der Praxis löschen die meisten Schummelprofis nach dem Kauf eines Mogelmoduls fast alle vorgegebenen Codes, um die Cheatliste kurz zu halten und Platz für die wirklich wichtigen Codes zu schaffen.
Wer eigene Mogelcodes erstellen möchte, wird enttäuscht: Beide Mogelmodule sind nicht mit der Comms-Link-Software kompatibel. Dafür arbeiten die Module mit der dazugehörigen PC-Steckkarte: Wer im Internet ausgiebig stöbert, findet PC-Tools zum Starten von selbstprogrammierten Spielen und Demos sowie Programme zum Kopieren von Spielständen auf den PC. Desweiteren erwarten Euch massig selbstprogrammierte Gag-Programme wie "PSX-Speak", mit dem Eure Playstation zu plaudern beginnt: Programmier-Homepages für die Playstation sowie interessante Spiele und Tools nehmen wir in der nächsten MAN!AC unter die Lupe. *oe*



PAL-Umbau für Segas Dreamcast: Wer "Sega Rally 2" & Co auf einem PAL-TV spielen möchte, wendet sich an den schweizer Hardwarespezialisten GT Elektronik (Tel. 0041/ 614014171)

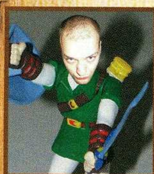


Doppelt geklaut: Im Hauptmenü entpuppt sich der "Super Game Converter" als (legale) "Action Replay CD"-Kopie.



Im "CD ROM"-Menü durchsucht Ihr Eure Spiele-CDs nach FMV-Schnipseln (MOV & STX) sowie Audiodateien (XAI).

LAST RESORT



Abenteurer kommen in dieser MAN!AC voll auf ihre Kosten: Der letzte Teil des "Wild Arms"-Playersguides führt Euch direkt zur widerlichen Alienmutter und auch "Blaze & Blade"-Fans stellen sich der finalen Schlacht. Für göttliche Stimmung sorgen obendrein unsere "Populous 3"-Tips, die die ersten Stunden der Menschheit in neuem Licht erstrahlen lassen. Natürlich haben wir auch an Ballerfreunde gedacht: Solid Snake präsentiert Euch seine Ausrüstung. *Euer Olli*

SUPER SMASH BROTHERS



Klamotten: Ihr wollt nicht immer in dem selben Outfit kämpfen? Drückt in der Auswahl die C-Knöpfe und Euer Schützling wechselt die Farbe oder gleich das ganze Kostüm.

Geheimarena: Um die versteckte Welt "Classic Mushroom Kingdom" freizuschalten stellt Ihr im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad "Normal" ein und die Kampfrunden ("Set") auf drei. Spielt nun den Einspielermodus mit jedem der acht Originalhelden durch.

Geheime Kämpfer: Für Captain Falcon spielt Ihr das Turnier mit einem beliebigen Helden durch, für Luigi müßt Ihr den "Bonus Practice 1"-Modus mit den acht Originalhelden bestehen. Ness erwartet Euch nach dem Abspann, wenn Ihr keinen Continue benötigt (Normal, 3 Leben). Für Purin spielt Ihr Captain Falcon frei und dann das Turnier erneut mit allen Helden durch.

Sound Menü: Ihr wollt alle Hintergrundmelodien ohne störende Schlaggeräusche genießen? Spielt die Bonus-Stages 1 und 2 mit allen zwölf Helden durch und klickt ins Data-Menü.

WCW NITRO



Hilfeschrei: Wer im Match einen Kollegen zu Hilfe rufen möchte, drückt einfach den **Z**-Knopf.

Wrestler: Ihr wollt alle 64 Kämpfer freischalten? Spielt das Turnier mit jedem Catcher einmal durch: Der Schwierigkeitsgrad muß auf "Normal" oder "Hard" gestellt sein.

SEGA RALLY 2



Alle Wagen: Ihr wollt alle Flitzer fahren, seid aber zu faul zum spielen? Drückt im Titelbild die folgende Tastenkombination (nur auf dem digitalen Pad möglich):

↑ ↓ ↑ B A ← B B ↓

KNOCKOUT KINGS



Bär: Um Euren Boxer in einen Bären zu verwandeln drückt Ihr im Hauptmenü die folgende Tastenkombination:

→+■ →+▲ →+● →+✖

Big Heads: Der Big-Head-Modus funktioniert nur mit selbst erstellten Kämpfern. Drückt im Hauptmenü

←+● ←+▲ ←+■ ←+✖

Erholen: Ihr habt schon mächtig Energie verprasst und wollt ein wenig durchschnaufen? Schlagt den Gegner nieder und drückt ganz schnell die folgenden Tasten:

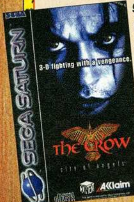
L1+L2+R1+R2+✖

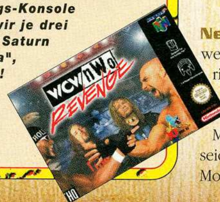
Neue Ringe: Die alten Ringe langweilen Euch? Klickt Euch in den Karrieremodus und boxt Euch in der Rangliste an die fünfte Stelle. Nachdem Ihr im Caesars Palace und Madison Square Garden angetreten seid, findet Ihr die Ringe im Exhibition-Modus wieder.



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Ninja", "The Crow" und "WCW/NWO Revenge"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.







Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LAST RESORT

IRON STORM



Debug-Modus: Wartet bis der Statusbildschirm erscheint und das Datum vor Eurem Zug anzeigt. Drückt nun die Tasten

↑ ↓ ↑ ↓ L A Z Y

Ihr könnt nun alle Einheiten anheuern, egal in welchem Territorium Ihr Euch befindet.

Multiplayer-Modus: Startet im Campain-Modus, stellt im Soundtest BMG auf 5 und hört mit C alle Sounds (116).

STAR SOLDIER



Bonuslevel: Wer das nicht allzu schwere "Star Soldier" schon mehrmals durchgezockt hat, sollte den geheimen Level ausprobieren: Stöpselt das Modul in die Konsole und kämpft Euch bis zu der Stelle mit den fünf kleinen Türmen vor. Vier blaue umringen einen roten Turm, Ihr befindet Euch kurz vor einer 90°-Kurve. Ballert zuerst die blauen Türme ab, anschließend den roten. Es öffnet sich eine Geheimtür.

MARIO PARTY



Geldgeschäfte: Wer immer massig Bares auf der Bank vorzuweisen hat, kommt in "Mario Party" nie in Bedrängnis. Wenn Ihr Euer Konto füllen möchtet, nützt unseren Trick: Nach jedem Spiel werden die Sterne und Goldstücke aller menschlichen Spieler auf die Pilzbank eingezahlt. Die Schätze der CPU-Recken gehen verloren. Wartet einfach bis zur letzten Würfelrunde, geht ins Pause-Menü und klickt Euch in die Optionen. Hier stellt Ihr die CPU-Recken auf menschliche Spieler um und spielt den letzten Zug stellvertretend für Eure Kontrahenten. Nach Spielende gehören alle Schätze Euch!

XG 2



Turbostart: Ihr wollt wie ein geölter Blitz die Kontrahenten schon beim Start abhängen? Gebt vor dem Signal soviel Gas, daß sich der Zeiger des Geschwindigkeitsmessers in der Nähe des zweiten Blocks befindet. Sobald das "Go" den Start signalisiert, haltet Ihr schnell die **Z**-Taste gedrückt, und die Gegner sehen nur noch eine Staubwolke von Euch.

Level-Skip: Wer einige Levels überspringen möchte, gibt den folgenden Namen ein...

RA50

Nun beginnt Ihr das Rennen und geht mit der **Start**-Taste in den Pause-Modus. Wählt "Quit" und bestätigt Euer Ausscheiden. Auf dem Platzierungsbildschirm findet Ihr nun die neue Option "Go, Go", mit der Ihr Euch für das nächste Rennen qualifiziert.

Multiplayer-Levels: Ihr benötigt mehr Spielstufen im Mehrspieler-Modus? Gebt eines der Paßwörter für die geheimen Bikes ein (MAN!AC 2/99, z.B. "868QCMH 3H9HT") und nützt anschließend den folgenden Code:

N31GG76CG9DZ

APOCALYPSE



Alle Waffen: Wer aus allen Waffen seine Lieblingswumme wählen möchte, klickt sich im Spiel in den Pause-Modus und hält den **L1**-Knopf gedrückt. Nun gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:

■ ● ↑ ↓ ✖ ■

Checkpoint: Ihr wollt mitten im Spiel beginnen und alle Checkpoints direkt anwählen? Klickt Euch in den Pause-Modus, haltet die L1-Taste gedrückt und betätigt die Buttons

■ ● ✖

Laßt nun L1 wieder los damit ein neuer Menüpunkt erscheint.

Debug Mode: Für eine zusätzliche Statistik drückt Ihr die Pausetaste, haltet **L1** gedrückt und betätigt

↓ ↓ ▲

Erfrischung: Um Eure Energie wieder komplett aufzufüllen, klickt Ihr ins Pause-Menü, haltet die L1-Taste gedrückt und betätigt

■ ✖ ▲ ●

Unbegrenzt Leben: Ihr geht im Kreuzfeuer chancenlos unter und benötigt einen unbegrenzten Vorrat an Leben? Drückt Pause, haltet L1 fest und betätigt

▲ ● ✖ ■

Megaheld: Für einen unbesiegbaren Schützling drückt Ihr wieder Pause, haltet L1 fest und betätigt

↓ ↑ ← ← ▲ ↑

Level Select: Ihr wollt Euer Abenteuer in einem beliebigen Level beginnen? Geht ins Pause-Menü, haltet die L1-Taste gedrückt und betätigt

▲ ↑ ✖ ↓

VIRTUA FIGHTER 3TB



Alphabetmann: Um mit den Alphabetmann zu kämpfen wählt Ihr den "Normal"-Modus, geht auf die folgenden Helden und drückt jeweils **Start**:

Akira Lion Pai

SHANE WARNE CRICKET '99



Cheats: Mit unseren Cheats spielt Ihr am Strand oder verändert die Perspektive. Gebt die Codes einfach als Paßwort ein.

Immer der Sieger
GETBRIDE

Super Schläger
SUPERMAN

Big Ball (Classic-Modus)
BIGBALLS

Dusselige Spieler
DROPBALL

Helmkamera
CHRISREA

Strand
SUNSHINE

Super Keule
SOLIDOAK

World 11-Team (Friendly)
PENSIONS

Paßwörter: Wer einfach nur die verschiedenen Levels anwählen möchte, nutzt unsere Paßwörter.

LEVEL	PAßWORT
2	OVERTIME
3	SAUSAGES
4	DILLBERT
5	BATKINGS
6	PANCAKES
7	FRIEDEGG
8	PLACEBOL
9	CLUELESS
10	NOWAYEAS

HEART OF DARKNESS



Cheatmenü: Ihr wollt ins geheime Optionsmenü gelangen? Um diesen Cheat einzugeben solltet Ihr Euch von einem Kumpel helfen lassen – sonst verrenkt Ihr Euch die Finger! Haltet die Zeigefingertasten auf dem zweiten Pad gedrückt und schaltet anschließend die Konsole mit eingelegter "Heart of Darkness"-CD ein. Drückt die Knöpfe weiterhin und klickt Euch mit dem ersten Pad ins Optionsmenü. Nun laßt Ihr die Zeigefingertasten auf Pad zwei los und geht mit dem ersten Pad ins erscheinende Cheatmenü.

A BUG'S LIFE

99 Leben: Das Leben als Käfer ist Euch zu anstrengend und Ihr benötigt einen satten Vorrat von 99 Versuchen? Haltet im Hauptmenü die R1-Taste gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination ein:

✖ ● L2

MADDEN NFL '99

Münzenwurf: Ihr wollt immer die Spielrichtung bestimmen oder den Ball an Euch reißen? Drückt beim Münzenwurf zu Beginn des Spiels schnell die **Start**-Taste.

Auto-Wurf: In der Offensive könnt Ihr auch den Computer für Euch passen lassen. Drückt die **A**-Taste, um den Angriff zu beginnen und berührt anschließend weder Tasten noch Stick. Nach einem kurzen Moment wirft Euer Spieler zum vordersten Kollegen.

Tomate: Ihr wollt Euren Quarterback in einen Tomatenmann verwandeln? Gebt einfach den folgenden Code ein:

SPLAT

Turbomodus: Wer seinen Runningbacks Feuer unter'm Hintern machen möchte, gibt den Code

TURBO TIME

ein und beginnt ein Spiel. Wenn Ihr einen Boost benötigt, drückt Ihr flink die **A**-Taste.

Zufallsteam: Ihr gewinnt die ganze Zeit und wollt mit einem zufälligen Team auf's Grün? Klickt Euch in den Exhibition-Modus, wählt "Home Team" oder "Away Team" und haltet danach gleichzeitig beide Zeigefingertasten gedrückt (**L+R**).

BODY HARVEST

Babymodus: Das Spiel ist Euch selbst im "Easy"-Modus noch zu schwer? Drückt bei der Auswahl des Schwierigkeitsgrads solange immer wieder die ←-Taste, bis "Very Easy" erscheint. Profis machen dasselbe in die entgegengesetzte Richtung, um den "Very Hard"-Modus zu aktivieren.

Superwaffen: Um Euren Waffen mehr Durchschlagskraft zu verleihen gebt Ihr als Name "**ICHEAT**" ein. Im Spiel drückt Ihr nun die Tasten

C↓ ↑ Z Z C→ →

Smartbomb: Um alle Gegner, Schildgeneratoren und Prozessoren auf dem Bildschirm zu sprengen gebt Ihr als Name "**ICHEAT**" ein. Im Spiel drückt Ihr nun die Tasten

A C↑ C↑ ↖

FUTURE COP: L.A.P.D.

Extrakanonen: Ihr wollt Eure Basis mit 100 Extrakanonen schützen? Marschiert ins Land hinaus, wählt den "Regular"-Modus an und drückt die Tastenkombination

● ✖ ✖ ● ● ✖

Anschließend haltet Ihr die ■-Taste für sieben Sekunden gedrückt, dabei ist die angewählte Waffe gleichgültig. Nun klickt Ihr Euch in den Tank-Modus und kehrt zu Eurer Basis zurück. Kauft dort drei Helikopter. Nun laßt Ihr Euch einmal töten und prompt erscheinen die 100 Kanonen!

Schilderneuerung: Ihr wollt Euren Schild im Spiel neu aufladen? Wechselt in den Pause-Modus und drückt die **Select**-Taste für das Menü. Geht nun auf "Volume/Sound FX" und drückt die Tasten

■ Select ● ✖

Nun geht Ihr auf die Option "Quit" und betätigt die ✖-Taste, anschließend bestätigt Ihr mit "Yes" und dem ✖-Button. Kehrt ins Spiel zurück und Euer Schild ist wie neu.

Cheats: Gebt unsere Codes im Paßwortbildschirm ein.

Alle Missionen geschafft & Egg-Waffen
DYPYFASRHR
Easter Egg-Waffen
SYMRGOBRRL
Missionen geschafft sowie gesichert & Egg-Waffen
DYSIFASRHY

KAGERO: DECEPTION 2

Ark-Boost: Um Euren Helden etwas aufzupuschen gebt Ihr den folgenden Namen ein und beachtet dabei die Groß- & Kleinschreibung:

Astarte

Soundtest: Ihr wollt alle Sounds des Spiels direkt anwählen und gemütlich genießen? Klickt ins Titelbild ("Press Start") und betätigt anschließend die Tastenkombination

R1 R1 R1 R1 R2 R2 R2 R2 R2 R2

BATTLETANX

Area 51-Warp: Klickt Euch in den Multispieler-Modus und wählt das geheime Testgelände Area 51. Anschließend sucht Ihr das Ufo und schießt es ab. Es folgt eine coole Lightshow: In der rechten und linken oberen Ecke findet Ihr zwei weitere Ufos. Wenn Ihr beide abknallt und in die Lightshow fahrt, könnt Ihr Euch zwischen diesen beiden Punkten hin- und herbeamen.

Cheats: Wer schon zu Spielbeginn alle Waffen besitzen oder mit unbegrenzter Munition zum Kampf antreten möchte, gibt unsere Cheats als Paßwörter ein.

Alle Waffen
PLVRZM
Froschmodus
FRGZ
Schwindelmodus
HVRL
Unbesiegbarkeit
MSTSRVV
Unsichtbarer Tank
CRSTLCLR
Story Modus
CDPLT
Trippy-Modus
CNCTHRTM
Unbegrenzt Munition
LTSFBLLTS
Unbegrenzt Leben
LVFRVR

Paßwörter: Mal alle Levels anchecken? Mit unseren Codes könnt Ihr jede Spielstufe direkt anwählen.

LEVEL	PASSWORT
2	FRHBWNTNTK
3	LHTTTBKRLS
4	RCJRWPCLGM
5	VVSLGGVHRF
6	LPFFLNHJJF
7	CTMGPRWGBH
8	HPJMKGMCJV
9	WHSNKNFRGS
10	CRFPHGCTKP
11	HHRBKPVWGB
12	WFHMKCFWLB
13	SPLHTFLRFS
14	LTSLTSGNGS

NFL QUARTERBACK CLUB '99

Keine Fumbles: Die Gegner machen Euch die ganze Zeit nieder und Ihr benötigt etwas Hilfe? Wer im Footballspiel die Fumbles deaktivieren will, gibt einfach unseren Code im Cheatmenü ein:

STCKYBLL

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

METAL GEAR SOLID

ALLE GEGENSTÄNDE UND WERKZEUGE

PS Verglichen mit den Waffen und Werkzeugen von "Metal Gear Solid" wirkt das Inventar anderer 3D-Action-Adventures ("Resident Evil", "Parasite Eve") dürftig: Vom Mini-U-Boot des animierten Intros bis zum mächtigen PAL-Key besitzt Snake im Lauf seines Abenteuers weit über zwanzig verschiedene Hightech-Gegenstände. Waffen, Spezialbrillen und Medizin: Ausnahmslos alle findet Ihr auf dieser Doppelseite erklärt.

In der kurzen Beschreibung der Tabellen beschränken wir uns auf den primären Einsatzzweck jedes Gegenstandes, erfinderische Spieler ertüfteln für viele Objekte ganz persönliche, alternative Anwendungsgebiete. *wi*

Generelle Tips zur Anwendung von Objekten: Mit den seitlichen Tastern ruft Ihr komfortabel das Waffen- (rechts) sowie das Objekt-Inventar (links) auf. Dabei wird das Spiel pausiert; selbst in den kritischsten Situationen habt Ihr Zeit, gemütlich in den Taschen zu kramen. Trotzdem empfehlen wir die heilbringenden "Rations" immer in der linken Hand zu halten, sie werden dann automatisch geschluckt sobald Euer Energiebalken zur Neige geht. Falls Ihr also kurz davor noch mit Seil, Spezialbrille oder Gasmaske hantieren mußtet, vergeßt nicht, wieder auf die Rations zu schalten! Generell profitieren Rations, Munition und Granaten von Eurem steigenden Erfahrungs-Level: Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr dieser Hilfsmittel

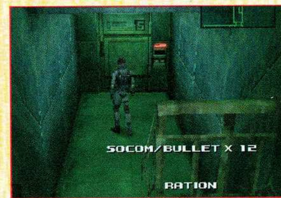


Ordnung muß sein: Werkzeuge trägt Snake in der linken Hand, alle Waffen in der rechten.

WERKZEUGE UND ANDERE HILFSMITTEL

Zigaretten	Die Glimmstengel schmuggelt Ihr im Magen mit in Eure Mission. Sie halten ewig.	Ständiges Rauchen schadet der Gesundheit. Der Qualm macht aber auch Laser-Strahlen sichtbar!
Ration	Liegt an bestimmten Orten. Kehrt Ihr in eine Sektion zurück, sind einige wieder da.	Das einzige Heilmittel für Eure Wunden. Haltet Ihr Rationen im Kampf in der Hand, dann schluckt Ihr sie automatisch.
ID-Cards	Werden nicht gefunden, sondern von Kontaktpersonen und Endgegnern überreicht.	Je nach Level (1 bis 7) öffnen Euch die Karten bestimmte Türen und legen somit fest, wie weit Ihr vordringen könnt.
Cardbox A, B, C	Die drei Kartons liegen verstreut in verschiedenen Sektoren des Komplexes.	Transportmittel von einem Sektor in den nächsten: Stellt Euch im Karton auf die Ladefläche eines Lastwagens.
Gasmaske	In einem Büro im zweiten Stockwerk des "Nuclear Warhead"-Gebäudes.	Rettet bei Gasalarms im Erdgeschoß des Nuklearsprengkopf-Lagers oder bei Durchsuchung des zweites Stocks Euer Leben.
Kamera	Im versteckten Trakt des Waffenlagers (B2F). Ihr benötigt C2 und Level-3-Card	Wenn Ihr bestimmte Räume fotografiert, tauchen geisterhafte Bilder der "Metal Gear"-Programmierer auf den Bildern auf.
Ketchup	Überreicht Euch Hal Emmerich während Eurer Folterung und Gefangenschaft.	Schmiert Euch damit im Liegen voll, wenn der Wächter auf dem Klo sitzt - später denkt er,Ihr seid hinüber und öffnet die Zellentür.
Diazepam	Habt Ihr eine Level-5-Card, erreicht Ihr drei Orte, an denen die Wunderpille liegt.	Die Medizin verlangsamt Euren Herzschlag und sorgt damit für eine ruhige Hand beim Scharfschützenduell.
Medizin	In einem Büro des Sprengkopflagers (B1F) – eine Level-6-Karte öffnet die Tür.	Medizin gegen Erkältung: Sofort einschmeißen, wenn Euch Schnupfen und Husten quälen.
Seil	Liegt in einer Kiste im Erdgeschoß des Kommunikationsturms.	Mit dem Seil klettert Ihr vom Kommunikationsturm herab – der Colonel verrät Euch via Funk wie's gemacht wird.
Handkerchief	Überreicht Euch Hal Emmerich während Eurer Folterung und Gefangenschaft	Haltet Ihr das Taschentuch in der Hand ist Sniper Wolf's Wolfsmeute zahm wie ein Wurf junger Schoßhunde.
Stealth	Beim zweiten Mal Durchspielen im Gepäck, wenn Ihr bei der Folterung aufgegeben habt.	Der Unsichtbarkeitsanzug von Emmerich und dem Ninja – lediglich Endgegner und Wölfe können Euch jetzt noch riechen.
Timer Bomb	Wird Euch während der Folterung heimlich ins Gepäck geschmuggelt.	Werft die Bombe weg, sobald Euch die Basis aufgeklärt hat oder Ihr sie selbst im Inventory entdeckt habt!
Bandana	Beim zweiten Mal Durchspielen im Gepäck – nur wenn Ihr der Folterung standgehalten habt.	Meryls Kleidungsstück beschenkt Euch mit unbegrenzter Munition.
Body Armor	Gibt's zweimal im Spiel. Ihr braucht mindestens eine Level-6-Card.	Die kugelsichere Weste ist der einzige Schutz gegen feindliches Feuer.
PAL-Key(s)	Meryl überreicht Euch diese Codecarte zur Deaktivierung von "Metal Gear Rex".	Plumpst gegen Ende ins Wasser und muß – wieder geborgen – mehrmals umgefärbt werden; dann könnt Ihr den Mech deaktivieren.





Merkt Euch die Räume, an denen Euch fast immer Munition und Rations erwarten. Oben beim Eingang zum Nuklearlager, unten der Geheimgang aus dem Boßbüro.

BRILLEN UND DETEKTOREN

Ohne die richtige Sehhilfe kommt auch ein Elite-Kämpfer wie Solid Snake nicht weit: Um Fallen, Minen und ähnliche Hindernisse frühzeitig zu entdecken, verläßt sich der Held auf insgesamt vier verschiedene Sichtgeräte, die sowohl in der Ego-, als auch in der Third-Person-Perspektive funktionieren.
Das Problem mit den Spezial-Guckern liegt auf der Hand bzw. in Eurer Linken: Ist z.B. das Nachtsichtgerät (N.V.G.) aktiviert, könnt Ihr keinen anderen Gegenstand in der linken Hand halten. Kommt's zum Gefecht ersetzt Ihr die Brille schnell wieder durch eine Ration, auch um Türen zu öffnen müßt Ihr die Sehhilfe herunternehmen und zur Keycard greifen. Ist die Luft rein, dürft Ihr Euch wieder mit Thermo-Brille oder NVG umblicken und alle Fallen auskundschaften.

SICHTGERÄTE

Scope	...versorgt Euch mit Zoom und Rundumblick. Das einzige High-Tech-Spielzeug, das Ihr anfangs bei Euch tragt.
Thermo Goggles	Mit der Thermalbrille entdeckt Ihr Lebewesen Laser-Strahlen, aber auch Bodenplatten, unter denen eine Grube lauert.
Mine Detector	...verändert nicht Eure Optik, sondern nur die Radardarstellung: Der Sensor-Radius aller Minen wird gelb eingeblendet.
N.V.G.	Wenn's duster wird (oder sich "Psycho Mantis" unsichtbar macht...), helfen die "Night Vision Goggles" weiter.

LAST RESORT



Nackt & auf der Flucht: Nach der Folterung sucht Ihr Eure Waffen und Gegenstände. Achtung: In Eurem Gepäck steckt jetzt auch eine Bombe!

könnt Ihr in Eure Taschen packen. Einen zusätzlichen Rucksack o.ä. gibt's in "Metal Gear Solid" nicht.

Um alle Gegenstände zu finden, sucht Ihr nach Erhalt einer neuen Key-Card (in der Regel nach einem Endgegnerduell) sofort alle Türen auf, die davor noch fest verschlossen waren. Selbst Stockwerke, in denen es augenscheinlich für Euch nichts mehr zu tun gibt, solltet Ihr solange durchstöbern, bis Ihr wißt, was hinter jeder Tür verborgen ist. Allein aus dem Großraumbüro des Nuklear-Lagers führen Türen vier verschiedener Sicherheitsstufen – dementsprechend häufig sucht Ihr diesen Raum auf.

Wenn Ihr den Funksprüchen von Campell & Co. lauscht, erfahrt Ihr den Nutzen der meisten Objekte. Für einige Gegenstände müßt Ihr jedoch Euren Grips bemühen, z.B. für das Taschentuch der tödlichen Sniper Wolf.

Andere Gegenstände gibt es in mehrfacher Ausführung, wie z.B. den transportablen Karton ("Cardbox"): Je nach Typ ist dieses Gepäckstück für einen anderen Empfänger bestimmt – stellt Euch damit auf die Laderampe eines Lasters, und Ihr werdet am spezifischen Ort "ausgeliefert". Als Versteck könnt Ihr den Karton natürlich auch benutzen – mit der Ego-Taste linst Ihr verstohlen nach draußen, seid selbst vor neugierigen Blicken aber sicher. Ein anderer Gegenstand stellt Euch anfangs vor ein unlösbares Rätsel: Die Kamera braucht Ihr zum Durchspielen nicht, erst wenn Ihr Euch nach dem Ende ein zweites Mal auf die Socken macht, kommt der Fotoapparat zum Einsatz. Meryls "Bandana" wiederum werdet Ihr beim ersten Durchspielen gar nicht finden: Der unendliche Munitionsvorrat wird harten Kämpfern, die auch unter Folterungen kein Wort preisgegeben, erst für einen zweiten Sturmlauf durch den Komplex verliehen.



Die beste Waffe gegen Wölfe? Sniper Wolfs Taschentuch!

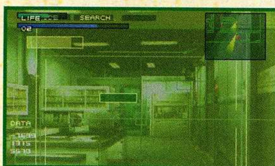
WAFFEN UND SPRENGSÄTZE

Faust oder Feuer? Solid Snake ist ein Meister jeder Waffengattung, doch nicht zwingend auf Pistole oder Sturmgewehr angewiesen. Auch wenn Ihr wenige Minuten nach Spielbeginn Eure Socom auf einer Lastwagenrampe gefunden habt, solltet Ihr immer überlegen, ob Ihr ein Problem wirklich nur mit Feuerstößen lösen könnt. Oft sind Faustschlag oder Würgegriffe effektiver, zudem Ihr damit nicht so viel Aufsehen erregt. Bis auf die Endgegner gibt's in Metal Gear Solid eigentlich keinen Feind, den Ihr wirklich er erschießen müßt.

Beim gefährlichen Aufstieg in den Funkturm ist es besser, auf Feuerwaffen zu verzichten und die Gegner mit Schulterwürfen aus dem Weg zu räumen.

Wahl der Waffen: Die meisten Endgegner geben Euch die Waffe des Duells unmißverständlich vor: Revolver Ocelot besiegt Ihr mit präzisen Pistolenschüssen, den Ninja hingegen nur mit blanker Faust und schnellem Kick. Für Psycho Mantis benötigt Ihr Köpfchen (dürft davon abgesehen aber auch jede andere Waffe einsetzen), wenn Ihr auf Sniper Wolf trefft, solltet Ihr Euch erstmal ein Scharfschützengewehr suchen. Liquids HIND-Hubschrauber? Den bringt Ihr natürlich mit Stinger-Raketen zu Boden. Ein weiteres Einsatzgebiet dieser Heavy-Duty-Geschosse sind Auto-Kanonen und Metal Gear Rex.


Über den Schalldämpfer "wacht" ein (meist) schlafender Genom-Soldat



Aus der Ego-Perspektive läßt sich das Nikita-Geschoß hervorragend steuern

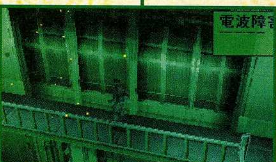


Dünne Wände fegt Ihr aus sicherer Distanz mit C4-Sprengsätzen weg



Nur im Liegen könnt Ihr tödliche Minen entschärfen bzw. einsacken.

WAFFEN	
Socom	Handfeuerwaffe mit 25er-Magazin und niedriger Schußfrequenz. Den Schalldämpfer dazu findet Ihr später.
FA-MAS	Sturmgewehr für Einzelschuß und Dauerfeuer. Die beste Nahkampfwaffe – leider recht auffällig.
PSG 1	Scharfschützengewehr, gegen Sniper Wolf unerläßlich. Ihr selbst könnt Euch beim Zielen aber nicht bewegen.
Nikita	Mit der O-Taste könnt Ihr die Raketen sogar aus der Ego-Ansicht auf Ziele in anderen Räumen steuern!
Stinger	Zielsuchende Raketen; aus der Ego-Perspektive sucht Ihr das Zielobjekt, wartet auf das Signal und ballert.
Granaten	Das einzige Mittel gegen Vulcans Panzer; ansonsten könnt Ihr Granaten im Kampf kaum vernünftig einsetzten.
C 4	Ferngezündete Sprengsätze; weniger für den Kampf als zur Beseitigung von Hindernissen (brüchige Wände) geeignet.
Claymore	Die Minen könnt Ihr – einmal entdeckt – krabbelnd aufsammeln und selbst an taktisch günstiger Stelle plazieren.
Stun G.	...braucht Snake selten. Ihr könnt sie z.B. beim Aufstieg im Kommunikationsturm einsetzen.
Chaff Gran.	Diese Sprengsätze legen für einige Sekunden allen Überwachungsanlagen lahm – Euer wichtigstes Handwerkszeug.



Geht mit Chaff-Granaten nicht sparsam um – Eure Gesundheit ist kostbarer!

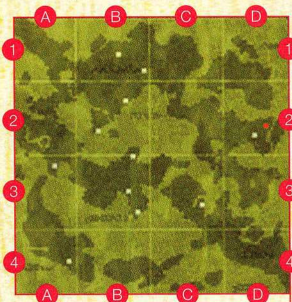
LAST RESORT

WILD ARMS

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 4: DAS FINALE

PS In der letzten MAN!AC haben wir den mächtigen Boomerang samt Köter in ihre Einzelteile zerlegt, diesen Monat muß endlich die widerliche Alienmutter dran glauben. *oe*

Der heilige Schrein: Nachdem Ihr Euch das geheime Buch aus dem Raum mit dem traurigen Mädchen geholt habt, sprecht Ihr in der großen Halle im Norden mit allen Anwesenden, untersucht die Tonnen und speichert den Spielstand. Nehmt die Treppe nach unten und sprintet durch die erste Tür: Sprecht mit dem Hund, kehrt in die Halle zurück und konsultiert den Schatzwächter im Norden. Da Ihr das magische Tor nicht öffnen könnt, nehmt Ihr wieder die Treppe nach oben. Nun befindet Ihr Euch wieder am Eingang: Eilt zum Kind, das Angst vor Ratten hat, und werft ihm Hanpan ins Gesicht (Tschacka!). Anschließend unterhaltet Ihr Euch mit der Nonne und kehrt in den Raum mit dem Hund zurück (Treppe). Sprecht mit ihm und er verwandelt sich in das Scheusal Agaless. Hoffentlich habt Ihr ausreichend Munition dabei, denn es wird ein harter Kampf! Nach dem Sieg redet Ihr mit Hanpan und anschließend mit dem Schatzwächter, der sich ebenfalls in ein Monster verwandelt. Vermöbelt es, heilt Eure Helden und speichert den Spielstand, bevor Ihr weiter nach Norden vordringt: Hier erwartet Euch nämlich Aliengeneral Ahazad persönlich – er leistet jedoch weniger Widerstand als Agaless. Eilt weiter nach Norden, wo Ihr Euch den zweiten Runenantrieb schnappt. Ihr findet Euch in Burg Seim vor Eurem Golem wieder: Sprecht mit Nicholi im Erdgeschoß und er installiert den Antrieb in Eurem Mech. So gestärkt stampft Ihr in der Oberwelt nach Norden zur Eisinsel: In einem eingeschneiten Taal findet Ihr die Photosphere, die von einem orangen Energiefeld geschützt wird. Doch nach Eurer Ankunft bricht der Golem die Barriere und Ihr dringt in das Technodrom ein. Das Labyrinth ist nicht besonders verwirrend: Sprengt die Generatoren, um die roten Laserfallen zu deaktivieren und schnappt Euch die beiden Äpfel, die magische Karotte sowie Rudy's neue Zwillingswaffe. In einem kleinen Zwischenspiel müßt Ihr obendrein Suchscheinwerfern ausweichen. Schließlich gelangt Ihr zu einem weiteren Golem, der sich sofort zum Kampf stellt: Rüstet vor dem Duell einen Eurer Helden mit der Feuerrune aus, um den Riesen mächtig zu beeindrucken. Nach dem Sieg speichert Ihr den Spielstand und stellt nach zwei Treppen die Alienmutter. Das widerliche Biest ist noch sehr schwach, Ihr seid haushoch überlegen. Nach dem Sieg plumpst das Alien-Hauptquartier ins Wasser und Ihr kehrt auf das Schloß Adlehyde zurück.



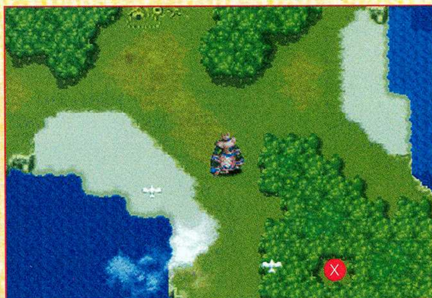
Im Text weisen Euch die Koordinaten für die Karte auf den ungefähren Standort der aktuellen Lokalität hin

Der Drachenschrein: In Adlehyde zeigt Ihr Emma das "Metal Bird"-Buch - Sie behält es für ihre Studien. Anschließend setzt Ihr die Segel Richtung Süden und schippert zur nächsten Insel (C3). Legt am Strand an und eilt erst nach Westen, dann nach Süden. Ihr erreicht die Stadt Rosetta, in der Ihr Euch mit dem Bürgermeister im nördlichen Haus über Lucadia unterhaltet. Eilt wieder zum Schiff und paddelt südwestlich in den Wasserstrudel (C3). Hier empfängt Euch der Patron der See. Er teleportiert Euch in den Drachenschrein. Nehmt im ersten Raum die Treppe im Nordwesten und im zweiten die im Nordosten. Im Westen findet Ihr eine magische Karotte sowie eine Glückskarte. Geht wieder nach unten und auch im nächsten Raum die Treppe runter. Ihr gelangt in ein Labyrinth mit verschiebbaren Steinblöcken: Verrückt auf keinen Fall den Stein links unten, damit Ihr die nächste Treppe erreicht. Speichert den Spielstand, denn nun erwarten Euch einige Rätsel: In den nächsten Räumen schiebt Ihr die Felsen auf die vorgesehen Steinplatten. Die Knobeleien sind nicht besonders schwierig, schnappt Euch also die Schätze. Dabei findet Ihr die Vase: Mit Cecilias viertem Werkzeug löscht Ihr Feuer und öffnet so die Pfade zum Seedrachen. Die fiese Harken stellt sich zum Kampf – mit einem ausgebauten Zwillingsgeschoß kein Problem für Euch. Nach dem Duell erhaltet Ihr eine neue Zauberrune und einen Spezialschlag für Jack.

Das Dämonenlabor: Verlaßt den Schrein und segelt zum südwestlichen Festland. Hier findet Ihr das Dorf Baskar: Sammelt die Schätze in den Tonnen (magisches Siegel), unterhaltet Euch via Zauberstab mit dem Hund des Bürgermeisters und sprecht schließlich mit dem Dorfältesten. Weiter geht's auf die kleine Insel in der nordwestlichen Ecke der Karte: Stoppt am nahegelegenen Strand (A2) und betretet die Zaubergilde auf der Lichtung im Wald. Sprecht mit dem schwarzen Mann und er beamt sich nach Adlehyde. Dort ist er von nun an immer im Magieladen anzutreffen. Sein blau gekleideter Kollege schenkt Euch ein Repertoire an Zaubersprüchen: Versetzt Eure magischen Siegel und entfernt beim nächsten Besuch in Adlehyde alle unwichtigen Sprüche der unteren Klasse. Nach einer kurzen Zwischensequenz eilt Ihr weiter zum Dämonenlabor (A1) auf der kleinen Insel: Im Versuchskerker angekommen



Ruhe vor dem Sturm: Ausgerechnet die Ratte Hanpan bemerkt Alhazads Hinterlist zuerst.



Nach der Evakuierung der Seim-Bewohner folgt Ihr den Flüchtlingen in den nahegelegenen Schrein (X).



Mit Eurem aufgemotzten Golem durchbrecht Ihr die Energiebarriere der Alien-Photosphere



Jetzt geht's rund: Schippert mit Eurem Kahn direkt in den reißenden Strudel.

sprengt Ihr die Generatoren neben den roten Feldern und sprintet weiter zum Aufzug. In den nächsten Räumen findet Ihr Rudys Bazooka, einen Energiesäbel sowie Heilbeeren. Ihr gelangt zu einem weiteren Aufzug, der Euch in einen Raum mit fünf Toren führt: Für das mittlere benötigt Ihr den geheimen ID-Code. Geht durch die Tür ganz links und vermöbelt den Wissenschaftler dahinter. Das Terminal offenbart Geheimnisse aus dem Dämonenreich. Nun nehmt Ihr die zweite Tür von links und verprügelt erneut einen Wissenschaftler: Dieser Computer informiert Euch über die Anti-Träne. Der Computer hinter der zweiten Tür von rechts verrät Informationen über den Wassergolem, ganz rechts verschafft Ihr Euch den ID-Code: Verändert die Daten ("Demon Gate") und betrachtet sie erneut. Diesen Code gebt Ihr nun an der mittleren Tür ein. Heilt Eure Helden, denn neben der schwarzen Träne erwartet Euch Schwertmeisterin Harken! Nach dem Kampf erscheint Alhazad und stiehlt Euch



Im Meer solltet Ihr jede Flaschenpost öffnen: Es winken Duplikatoren und Siegel!

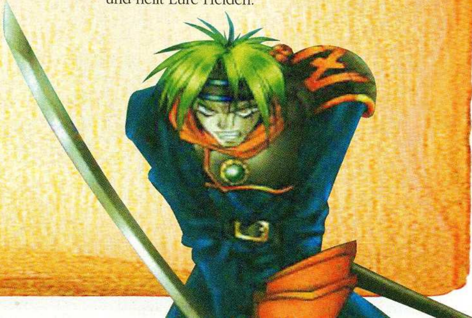
Träne und Opfer. Jack erlernt einen neuen Hieb und Ihr konsultiert das letzte Terminal ganz oben. Anschließend kehrt Ihr nach Adlehyde zurück.

Zauberrunen: In Adlehyde geht Ihr ins Haus in der Mitte der Stadt und unterhaltet Euch mit dem kleinen Jungen am Tisch. Er benötigt dringend 500 Goldstücke, leiht sie ihm. Anschließend verlaßt Ihr die Stadt, kehrt wieder zurück, sprecht ihn erneut an und leiht ihm wieder Geld. Nach einem Kredit von 20.000 Gella hat er endlich genug: Euer Mitgefühl kommt Euch später im Spiel zugute. Schippert zur nordöstlichen Insel auf der Karte (D1) und sprintet in die Schneehöhle links unten. Lest das Schild und Ihr erhaltet die Eisrune. Nun reist Ihr weiter zum Eistal, wo ehemals die Photosphere stand: Hier sackt Ihr die Sternenrune ein. Weiter geht's in den Quadranten D2, wo Euch am rechten Rand der Karte eine winzige Wüsteninsel (nicht eingezeichnet) erwartet. Dort findet Ihr die Himmelsrune. Schippert durch den engen Kanal (C2-3) zu einem weiteren Strand und eilt über die Brücke im Süden: In einer Waldlichtung stehen die vergessenen Ruinen. Betretet das Haus, lest alle Tagebucheintragungen und klaut die Pfeife vom Tisch. Mit der Flöte ruft Ihr in der Oberwelt Euren Golem. Eilt zurück zum Schiff und pfeift Eurem Mech: Nun könnt Ihr durch den Bach im Norden waten, wonach Ihr zu einem geheimen Waffenladen gelangt.

Friedhof des Todes: Kehrt zum Schiff zurück und segelt zu einer Halbinsel mit zwei Stränden und einer Höhle (D3). Betretet letztere und kämpft Euch durch den Kerker: Der Ausgang führt Euch in ein Tal, das Ihr nur mit den Golem durchqueren könnt. Ruft ihn und stürmt den Friedhof. Eilt nach Norden, löscht mit der Vase die Feuer und schiebt die rechte Statue nach oben. Nach ein paar Verschieberätseln gelangt Ihr in einen Raum mit vier bunten Statuen: Schiebt die rote Statue auf die linke Schalterplatte, anschließend die blaue auf die rechte. Dann sprengt Ihr die grüne Statue und schiebt die gelbe auf die mittlere Platte. Nehmt die nördliche Tür, sichert den Spielstand und benutzt die Träne, um Euch dem fiesen Boomerang zu stellen. Nach dem Kampf untersucht Ihr die drei Statuen und Cecilia bannt einen neuen Wächter. Eilt weiter nach Norden und stellt Euch der Statue Zoa Zein, die Euch das Schattenschwert sowie einen Spezialschlag für Jack überläßt. Verlaßt den Friedhof und Ihr werdet in den Torgenerator gesaugt. Nach ein paar Räumen, Duellen und Schätzen gelangt Ihr in einen Raum mit vielen Schaltern: Drückt sie der Reihe nach und Zed sperrt Euch ein. Mit der Zauberuhr entrinnt Ihr der Todesfalle, drückt nun den zweiten Knopf von rechts und betätigt den vierten Schalter. Nehmt die Tür im Norden und stellt Euch dem riesigen Obermotz Diabolo, der Euren routinierten Helden jedoch keine Probleme bereitet. Speichert den Spielstand und eilt weiter nördlich zu Zed: Gebt ein beliebiges Paßwort ein, jedes wird akzeptiert. Folgt ihm und stellt Euch dem düsteren Zeikfried: In seiner Todesangst öffnet der Wüstling ein schwarzes Loch, das alle Anwesenden einsaugt. Nur mit Cecilias Zauberkraft könnt Ihr flüchten!

Roboter Rudy: Ihr findet Euch in der Nähe von Adlehyde wieder. Rudy hat einen Arm verloren und entpuppt sich Roboter: Düst nach Rosetta (C3) und sprecht mit dem Elw-Mädel Mariel. Folgt ihr nach Süden in den Wald, wo sie Euch via Portal 1000 Jahre in die Vergangenheit schickt. Sprintet nach Süden zu den drei Elws, die Euch zum Dorfältesten schleppen. Rechts und links im Wald findet Ihr geheime Schätze! Nach einem langen Gespräch mit Emiko erinnert Euch Mariel an das Wächterschwert. Emiko schickt Euch zu seinem Bruder Vassim, schlaft Euch aus und speichert den Spielstand beim Papagei. Eilt nun zum Haus im Nordosten und sprecht mit den vier Greisen, die Euch einen Schlüssel überreichen. Zurück in der Oberwelt zückt Ihr die Karte: Die vielen Inseln waren früher ein zusammengehöriger Kontinent! Im Südwesten findet Ihr den Zauberwald: Die verschlungenen Pfade sind ganz schön verwirrend, eine genaue Wegbeschreibung wäre zu kompliziert. Sammelt alle Schätze und sperrt mit dem Schlüssel die große Truhe unter den Bäumen auf. Folgt der Energiewolke und Ihr erhaltet die Lebensrune. Sprintet einen Raum nach Süden, Westen und anschließend nach Norden. Hier speichert Ihr den Spielstand und heilt Eure Helden.

Unser Playersguide zeigt Euch den Weg schnurstracks zum Obermotz: Die Beschreibung jedes einzelnen Schalterrätsels haben wir uns zum Schluß gespart, da Ihr ähnlichen Situationen bereits früher im Spiel begegnet seid und des Rätsels Lösung schon beim ersten Betrachten ahnt.



LAST RESORT

Nun geht Ihr jeweils einen Raum nach Süden, Osten, Süden und Westen. Wer nun immer nach Süden läuft, findet den Ausgang. Die nahe Brücke führt Euch zu Vassims Labor: Sprecht mit dem Wissenschaftler und er verrät Euch, daß Ihr zu Rudys Genesung die Wächter des Lebens und der Illusion benötigt. Den Wächter des Lebens habt Ihr bereits: Verlaßt das Labor, beamt Euch zum Portal zurück und hüpft wieder in die Gegenwart. Beamt Euch zum Kloster Curan (B2) und betretet mit der Träne die geheime Bücherei. Sucht das Buch "De Le Metalica" und Ihr findet Euch in einer kryptischen Dimension wieder: Im Raum mit der Zeittür sprintet Ihr zweimal gegen den Uhrzeigersinn im Kreis. Schnappt Euch die zwei Bücher und speichert den Spielstand. Im Raum mit den fünf Schatztruhen öffnet Ihr die dritte und vierte von links. Schnappt Euch die fünf übrigen Bücher und Jack lernt einen neuen Spezialschlag. Schließlich findet Ihr Euch in einem Raum mit zwei Toren und einer Steintafel wieder: Die richtige Kombination ist links, rechts, rechts, links und rechts. Die folgende Spirale führt Euch zu Duras Drum, der Euch die Hadesrune überreicht. Eilt zurück zu Vassims Labor und speichert den Spielstand, bevor Ihr das Haus betretet. Während Vassim die Wächterklinge zusammenbastelt, kämpft Ihr in Rudys Alptraum mit der fiesen Elisabeth. Anschließend krallt Ihr Euch die Liebesrune und Vassim lehrt Rudy den Superschuß (als Rudy ansprechen). Wieder im Freien sprengt Ihr die große Kiste und schnappt Euch das geheime Werkzeug. Ehrgeizige Spieler vervollständigen damit die Statue im Nordwesten von Adlehyde (Handwerker) und kassieren die Burgrune.

Metal Bird: Wieder in Adlehyde blamiert sich Emma mit einem peinlichen Crash des Metal-Bird-Prototypen. Doch ein zweiter Vogel steht bereit, mit dem Ihr ab sofort jeden Punkt auf der Karte anfliegen könnt. Eilt zum Erinnerungstempel (Jacks Start) und gebt das Paßwort "Emiko" ein. Krallt Euch alle Schätze und düst mit dem Luftvogel zu dem düsteren Tempel im Wald (C1) nordwestlich von Burg Seim. Im Norden findet Ihr einen neuen Spezialschlag (Wand sprengen). Das Labyrinth ist nicht besonders schwer: Schnappt Euch den Krafthandschuh sowie den Passierschein und stellt Euch dem Feuerdrachen: Cecilias "Hi-Freeze"-Zauber eignet sich hervorragend für den Angriff. Anschließend kehrt Ihr nach Adlehyde zurück, eilt in den Waffenladen und zeigt Euren Passierschein am Regal vor: Der Weg zum Schwarzmarkt ist frei! Dort müßt Ihr auch ordentlich Ziegenpuppen einkaufen, die Euch vor dem Tod im Kampf schützen. Schließlich schaut Ihr noch im Zauberladen vorbei und konsultiert Emma.

Jettuning: Düst zum Kloster Curan und fliegt direkt nach Norden. Ihr gelangt zum Himmelskorridor (B1-2). Öffnet den Eingang mit einem Duplikator und beamt Euch mit der Träne tiefer ins Labyrinth. Neben einigen Schätzen findet Ihr hier Cecilias vierten Force-Zauber. Als nächstes düst Ihr zum Schiffsfriedhof (B2-3) und schnappt Euch den Schaltkreis für den Metal Bird. Zurück in Adlehyde baut Emma die Elektronik sofort ein.

Der Ausbruch: Fliegt zur von Bergen umringten Burg Pandemonium (D3-4) auf der südöstlichen Insel. Nach wenigen Schritten stellt sich Euch Turask in den Weg. Gewinnt Ihr den Kampf, werfen Euch seine Kollegen in den Knast. Als Hanpan flüchtet Ihr durch ein Mauseloch und befreit Eure Mitstreiter. Sucht erst alle Schätze, bevor Ihr Euch dem Dämonpropheten stellt. Der Angeber ist schnell besiegt, da er jede Attacke ankündigt! Ein paar Gänge weiter fordert Ihr Shazam zum Kampf: Sein Todesschlag ist fatal, nützt Eure Ziegenpuppen! Nach einem Erdbeben düst Ihr zurück nach Adlehyde und leiht dem kleinen Jungen erst 30.000, dann 50.000 Gella. Betretet erneut die Stadt und sprecht mit Drake, dem Schiffsbauer im Nordosten. Am Schiffsfriedhof steht nun eine neue Yacht für Euch bereit.

Wächter und Weise: Fliegt weiter zur Burg Arctica im eisigen Norden der Karte. Hier findet Ihr eine neue Waffe für Rudy sowie einen Special für Jack (Stuhl untersuchen). Via Aufzug gelangt Ihr zu Harken, die diesmal nur Jack zum Kampf fordert. Im letzten Raum angekommen erhebt sich ein gigantischer Turm aus dem Meer: Düst ins Dorf Baskar (B3) und erklimmt die Pyramide, um die Hoffnungsrune abzustauben. Anschließend sprecht Ihr mit dem Hund des Bürgermeisters. Nun fliegt Ihr zum Altar nordöstlich von Adlehyde (C1-2) und holt Euch die Schwertrune. Zurück in Adlehyde geht Ihr in die Kneipe und zahlt unglaubliche 100.000 Gella. Beim erneuten Betreten der Bar überreicht Euch der Neuling einen Schatz. Fliegt zum Steinkreis in der Steppe nahe dem Dorf Baskar und benutzt den Dispellado an folgenden Steinen: Nordwesten, Südwesten, Südosten, Nordosten, Westen, Süden, Osten und Norden. Schnappt Euch die Chronorune und düst anschließend zur Insel mit dem Turm (C4): Dank des Golems bleiben Euch feuchte Füße erspart.

Der Turm: Nach einem Kampf mit Boomerang und unzähligen Schalterrätseln gelangt Ihr in einen Raum mit acht Hebeln. Betätigt jeden nur einmal! Speichert nun den Spielstand, denn Alhazad fordert Euch heraus – diesmal enthüllt die Bestie ihr wahres Gesicht. Nach dem Sieg lernt Jack einen neuen Hieb und ein Teleporter befördert Euch nach Malduke. Hier sprengt Ihr den Generator und deaktiviert das Sicherheitssystem, um Euch Jacks Gitarre unter den Nagel zu reißen. Eine weitere Statue lehrt Jack schließlich den letzten Superschlag. Ihr gelangt in einen Raum mit drei Lichtern: Aktiviert nacheinander die Farben Grün, Blau und Rot und beamt Euch in die dazugehörigen Dungeons. Mit der Gitarre beschwört Ihr in der braunen Höhle (Kreis) den Golem Seto. Kehrt zu den Lichtern zurück, eilt im Südwesten die Treppe nach unten und setzt die drei Juwelen in die dazugehörigen Sockel ein: Berial ist für Euch kein Gegner.

Das Finale: Sucht die Arena auf einer der Inseln im Süden (B-C4) und prügelt Euch durch die Duelle. Erspielt fünf Duplikatoren und schlagt Euch mit dem Krafthandschuh durch das Glastor. Der Pfad führt Euch zu Anglo Moa, den Ihr ebenfalls vertrimmt. Nun durchstöbert Ihr nocheinmal alle vier Elw-Pyramiden: Stellt Euch nahe an einen der Teleporter und hämmert Rudys Faust auf den Boden. Erreicht Ihr den Teleporter während der Boden wackelt, werdet Ihr ins Alien-HQ gebeamt: Zwei Duplikatoren benötigt Ihr, um zu Zeikfried, Reguragula und schließlich zur Alienmutter vorzudringen. Nach dem Sieg lehnt Ihr Euch zurück und genießt den Abspann: Das Abenteuer ist geschafft!



Neben ausführlichen Animationen erwartet Euch nach dem finalen Sieg ein FMV-Schnipsel, der Euch mit scrollenden Standbildern Eurer härtesten Schlachten überrascht.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS EHRGEIZ

EFFEKT	CODE
Energie P1	8011E70E 00B8
Energie P2	80122522 00B8
Power P1	8011F406 00D0
Power P2	8012321A 00D0
Alle Kämpfer	801F162C FFFF 301F162E 00FF
Alle Enden	801F1630 FFFF
Quest-Modus:	
Energie	801E7B90 0080
Power	801F2CFE 0080
Magie	801F2E68 FFFF
Geld	801F2E90 FFFF
Bombe	801F2E68 270F
HP	301F2D06 00FF 301F2D14 00FF

PS C3 RACING

EFFEKT	CODE
Alle Kurse:	
Afrika	80025538 0003
Brasilien	80025536 0003
China	80025530 0003
England	8002552C 0003
Indonesien	80025534 0003
Monaco	80025528 0003
Norwegen	8002552A 0003
Peru	8002552E 0003
Rom	80025526 0003
USA	80025532 0003
Alle Autos	8002595C 000C 8002595E 000C

PS STREET FIGHTER ZERO 3

EFFEKT	CODE
Energie P1	80194078 0090
Energie P2	801944C0 0090
Power P1	8019461A 0090
Power P2	801945B2 0090
Guard P1	80194228 0050
Guard P2	80194670 0050
Alle Kämpfer	8017DD16 FFFF
Welt-Tour:	
Max. Kämpfer	80193EC8 967F 80193ECA 0098
Max. X-ISM	80193ECC 967F 80193ECE 0098
Max. Z-ISM	80193ED0 967F 80193ED2 0098
Max. V-ISM	80193ED4 967F 80193ED6 0098
Specials nach einem Kampf	801427A8 0000 801427AA 0000 80142904 0006 80142906 1000 80142920 0005 80142922 1000

PS BOX CHAMPIONS

EFFEKT	CODE
Ausdauer P1	801DA716 0063 801DA73E 0063
Ausdauer P2	801DB0D2 0063 801DB0FA 0063
Stärke P1	801DA744 1500
Stärke P2	801DB100 1500

N64 LEGEND OF ZELDA

EFFEKT	CODE
Geld	81118404 03E7
Energie	81118400 0140
Magie	80118403 0030
Deku-Stäbe	80118444 0000 8011845C 0063
Deku-Nüsse	80118445 0001 8011845D 0063
Bomben	80118446 0002 8011845E 0028
Steinschleuder-Munition	8011844A 0006 80118462 0032
Bohnen	80118452 0010 8011846A 0063
Feenbogen	80118447 0003
Feuerpfeil	80118448 0004
Eispfeil	8011844E 000C
Lichtpfeil	80118449 0005
Bumerang	80118451 000E
Ocarina	8011844B 0008
Megatonhammer	80118453 0011
Haken	8011844D 000A
Köcher	80118471 0001 80118472 0004
Pfeile	8011845F 0032
Din Magie	80118449 0005
Farore Magie	8011844F 000D
Nayru Magie	80118455 0013
Bombchus	8011844C 0009 80118464 0063
Alle Extras	81118474 30FF 81118476 FFFF

Gute und schlechte Nachrichten zu den diesmaligen Game-Buster-Codes für N64: Endlich stehen "Zelda"-Codes zur Verfügung, doch Besitzer von älteren Schummelmodulen schauen leider in die Röhre – nur wer die neuste Version des Moduls sein Eigen nennt, kann sie aktivieren. Die aktuelle Version erkennt Ihr daran, daß ein Zelda-Keycode bereits eingebaut ist. Für ältere Modelle kann er leider nicht verwendet werden.

SOUTH PARK

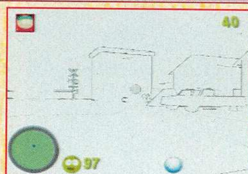




Während die kleine "South Park"-Fangemeinde in Deutschland gespannt darauf wartet, wieviel nach der RTL-Synchronisation noch vom rüden Charme des Originals übrigbleibt, veröffentlicht Acclaim das offizielle N64-Spiel zur Serie: Sobald Ihr mit Kenny, Cartman & Co. auf die Jagd nach sadistischen Truthähnen und mutierten Clones geht, dürft Ihr Euch mit einer Unmenge von Cheats und Geheimcharakteren austoben, die Entwickler Iguana eingebaut hat: Eingegeben werden sie alle auf dem "Cheesy Poofs"-Decoderrad. Die Aktivierung erfolgt im Menü. *us*

CODE	BEMERKUNG
THEEARTHMOVED	Schaltet alle Levels frei
FATKNACKER	Schaltet alle Waffen frei
FATTERKNACKER	Verleiht unendlich Munition
MEGANOGGIN	Alle Figuren haben riesige Köpfe
PLANEARIUM	"Linien"-Grafik, wie Ihr sie vom alten "Turok"-Cheat her kennt.
ASSMAN	"Gott"-Modus: Die Gegner können Euch nichts anhaben.
SCREWYOUGUYS	Credits
OMGTKKYB	Aktiviert alle Figuren für den Multispieler-Modus
BOBBYBIRD	Aktiviert alle Cheats zugleich





Links seht Ihr die versammelte "South Park"-Sippe für Mehrspieler-Duelle, rechts den PLANEARIUM-Code mit spartanischer Grafik.

Wollt Ihr nicht mit dem OMGTTKYB-Cheat (steht für den Spruch "Oh my god, they killed Kenny! You Bastards!" ohne den keine Episode auskommt) gleich alle, sondern lieber nur einzelne Charaktere freischalten, ist auch das möglich: In der untenstehenden Tabelle findet Ihr die einzelnen Codes für jeden der 17 "South Park"-Einwohner.

CODE	FIGUR
VEGGIEHEAVEN	Skinny
CHEATINGISBAD	Mr. Mackey
ELVISLIVES	Starvin Marvin
OUTRAGE	Big Gay Al
HAWKING	Ned
PHAERT	Phillip
RAFT	Terrance
DOROTHYSFRIEND	Mr. Garrison
LOVEMACHINE	Chef
CHECKATACO	Wendy
FISHNCHIPS	Pip
KICKME	Ike
ALLWOMAN	Mrs. Cartman
GOODSCIENCE	Mephisto
STARINGFROG	Jimbo
MAJESTIC	Alien

LAST RESORT

POPULOUS: THE BEGINNING

MIT KÖPFCHEN ZUR UNSTERBLICHKEIT

PS Die ersten Levels von Bullfrogs Magie-Strategie schafft Ihr locker, ab Mission 8 wird's schwieriger. Mit allgemeinen Tips sowie Strategien für die späteren Levels erleichtern wir Euch den Weg zu Allmacht und Unsterblichkeit. *ts*

Allgemeine Tips:
- Verschenkt zu Beginn des Levels keine Zeit. Nutzt all Euer Mana zum Ausbau des Dorfes und Aufrüsten der Truppen.
- Bekehrt sofort alle Wilden und laßt stets zwei Arbeiter zur Fortpflanzung im Haus.
- Baut schnell eine gute Verteidigung auf. Überprüft auf der Karte, an welchen Stellen Ihr anfällig seid und positioniert hier Priester und Krieger. Nutzt jede Anhöhe für einen Wachturm. Auch an der Küste sind Wachtürme unerläßlich, damit Ihr Euch gegen feindliche Bootsangriffe wehren könnt.
- Schickt nie einen Angriffstrupp ohne Priester los. Ein einziger gegnerischer Prediger könnte Eure komplette Vorhut umpolen. Werden Eure Leute trotzdem einmal von geschwätzigen Priestern belabert und eigene Prediger sind nicht in der Nähe, treibt Ihr alle Beteiligten mit dem Insektenplage-Spruch auseinander.
- Konzentriert Euch zuerst auf strategisch wichtige Elemente wie die gegnerische Schamanin, Wachtürme und Ausbildungsstätten, wenn Ihr in ein Dorf einfallt. Nehmt immer Eure Schamanin mit und beschützt sie mit einigen Kriegern.
- Die Matak sind gün, die Chumara gelb und die Dakini rot!

Level 8 – Kontinentale Teilung: Plaziert am Teileingang zwei Wachtürme, um Euch vor den erstmals eingesetzten Feuerkriegern der Dakini zu schützen. Bildet eine größere Gruppe und macht Euch auf den Weg zu den zwei versteinerten Köpfen. Mit zwei neuen Zaubersprüchen im Sack startet Ihr Eure Offensive: Ergattert mit einem Stoßtrupp aus der feindlichen Gruft das Wissen zum Bau der Feuerkrieger-Hütte und setzt dieses sogleich in die Tat um. Habt Ihr ein Dutzend Pyromanen-Krieger ausgebildet, greift Ihr an. Vorher bringt Ihr mit dem Wirbelsturm-Zauber Unruhe ins Dakini-Dorf.

Level 9 – Feuer im Nebel: Siedelt Euer Dorf etwas entfernt von Eurer Reinkarnations-Gruft auf der anderen Seite des Hügels an – dort ist es besser geschützt. Die Chumara greifen schnell an, baut also gleich Wachtürme und bildet Priester aus. Geht nun zu den Steinköpfen im Süden und baut im Norden mit dem Brücken-Zauber einen Übergang zu Eurem Gegner. Nun greift Ihr an. Dann lotst Ihr Eure Schamanin zur Gruft des Wissens, bei der Ihr das Bootshaus bekommt. Baut ein Schiffchen und fahrt zu der kleinen Insel im Nordosten. Am Steinkopf erhaltet Ihr den Erdbeben-Spruch, den Ihr an einer dicht bebauten Stelle des Chumara-Dorfes aussprecht. Wirbelstürme und Eure Krieger erledigen den Rest.

Level 10 – Aus der Tiefe: Gleich zu Beginn versinkt Euer Dorf im Meer. Rettet die Schamanin und vier Priester auf das Boot. Betet auf der Insel den Totempfahl an, worauf sich eine neue Insel aus dem Meer erhebt und ein Zeitlimit aktiviert. Bekehrt Wilde und baut Kriegerhütte und Priestertempel. Gebt eine Flotte in Auftrag, die all Euren Mannen Platz bietet. Fahrt zur Insel der Matak und betet dort wieder den Totempfahl an. Das Dorf der Matak versinkt im Meer, der Level ist geschafft.



Level 13: Kapert die Luftschiffe der Chumara.

Level 11 – Trügerische Seelen: Schickt Arbeiter zu den zwei versteinerten Köpfen. Erweitert mit dem "Land ebnen"-Spruch Euren Bauplatz und blockiert mit dem "Sumpf"-Zauber die feindlichen Angriffswege. Baut Boote und holt Euch weitere Zaubersprüche aus den Gruften des Wissens. Während Ihr die Chumara schnell zerstört, ist für den Kampf mit den Matak eine größere Garnison notwendig. Greift mit 40 Leuten an und schaltet als erstes die Matak-Schamanin aus.

Level 12 – Leichtes Ziel: Steckt Eure Schamanin in ein Boot und fahrt mit ihr zur Chuamara-Gruft – nun könnt Ihr Spione ausbilden. Schickt gleich ein paar Agenten ins Dorf der Chumara und bereitet mit Sabotageakten Euren Angriff vor. Nachdem Ihr die Chumara zerstört habt, paddelt Ihr mit Eurer Schamanin zu den beiden anderen Gruften und ergattert deren Sprüche. Wartet, bis die Matak durch die ständigen Gefechte mit den Dakini geschwächt sind und versetzt ihnen den Todesstoß. Bündelt nun Eure gesamten Kräfte und vernichtet die Dakini unter Zuhilfenahme all Eurer Zaubersprüche.

Level 13 – Luftangriff: Holt Euch in der Matak-Gruft den Erdbeben-Zauber und sprecht ihn zweimal auf deren Dorf aus. Greift nun mit Euren Truppen an, schaltet zuerst die gegnerische Schamanin aus. Die Chumara attackieren Euch bald darauf mit Luftschiffen, baut Wachtürme und besetzt sie mit Feuerkriegern. Habt Ihr einige der Ballone gekapert, startet Ihr Eurerseits einen Luftangriff auf die Chumara. Zerstört zuerst die Wachtürme und greift dann das Vulkandorf an.

Level 14 – Angriff von allen Seiten: Zu Beginn herrscht Platzmangel, baut nur wenige Häuser und bekehrt zum Ausgleich herumstreunende Wilde. Auf Bildungsstätten und ein Bootshaus solltet Ihr auch nicht verzichten. Fahrt mit Schamanin, Priestern und Krieger nach Osten und betet dort den Steinkopf an. Greift nun unter Zuhilfenahme des neugewonnenen Todesengel-Zaubers das Matak-Dorf an und erweitert mit dem "Land ebnen"-Spruch Euer Dorf. Baut nun eine starke Luftwaffe auf und zeigt den anderen Stämmen, daß nicht nur Gutes von oben kommt.



Level 15: Innerhalb eines knackigen Zeitlimits müßt Ihr Eure Schamanin aus dieser Festung befreien.

Level 15 – Eingekerkert: In diesem Level gibt's ein Zeitlimit, also schaltet zum Überlegen auf "Pause". Bildet ein Dutzend Priester und Krieger aus und fahrt mit vier Booten zur Insel des Gegners. Killt zuerst feindliche Priester, damit Eure Prediger nicht gestört werden. Dann zerstört Ihr die Türme und den Kerker und befreit die Schamanin aus ihrem Gefängnis. Diese nutzt die Verwirrung für ein Gebet am versteinerten Kopf, das Euch den verheerenden Vulkan-Zauber beschert. Sprecht ihn auf der Dorfmitte aus, nachdem Ihr Eure Truppen in Sicherheit gebracht habt.

Level 16 – Blutrünstig: Holt Euch im Westen den Blutrünstig-Spruch und nutzt diesen für Euren Angriff gegen die Matak. Den Weg dorthin bahnt Ihr



Level 19: Ihr schließt Frieden mit den Chumara und müßt ihnen im Kampf gegen die Dakini zur Seite stehen.

Euch, indem Ihr die Hügel mit dem "Land ebnen"-Spruch abflacht. Mit diesem Zauber erweitert Ihr auch Euer Dorf und baut Wachtürme zur Flugabwehr. Holt Euch feindliche Luftschiffe und greift damit die Chumara an. Nutzt dafür den Todesengel-Spruch, den Ihr am Steinkopf auf der Insel bekommt. In der Nähe des Chumara-Dorfes befindet sich ein weiterer versteinerter Kopf mit dem Blutrünstig-Zauber. Damit habt Ihr bei Eurem Angriff gegen die Dakini keine Probleme.

Level 17 – Der mittlere Boden: Haltet Euch zu Beginn mit Attacken zurück und baut Eure Verteidigung auf. Eure drei Feinde bekriegen sich gegenseitig; vernichtet nach einiger Zeit den schwächsten, die Dakini. An einem



Level 21: Um einen verheerenden Vulkanausbruch zu verhindern, stopft Ihr die dampfenden Löcher.

Steinkopf erhaltet Ihr den begehrten Blutrünstig-Zauber, der in den Kämpfen mit den Matak und Chumara die halbe Miete darstellt. Rüstet kräftig auf und nehmt Euch einen Feind nach dem anderen zur Brust.

Level 18 – Kopfjäger: Eure drei Gegner attackieren Euch sofort, bereitet Euch mit Außenposten in Form von Wachtürme und Priestern auf die Gefahr vor. Habt Ihr den ersten Ansturm überstanden, holt Ihr Euch bei den Dakini den Armageddon-Spruch. Dezimiert die Einheiten-Zahl Eurer Feinde durch den Einsatz von Priestern oder Naturgewalten und sprecht den Armageddon-Zauber nur aus wenn Ihr sicher seid, deutlich mehr Krieger zu haben als Eure Gegner.

Level 19 – Ungleiche Verbündete: Ihr müßt die Chumara vor den Dakini beschützen. Holt Euch auf der Insel den Teleportieren-Spruch und verliert Euren Verbündeten nicht aus den Augen. Kommen die Chumara in die Bredouille, teleportiert Ihr Eure Schamanin in deren Dorf und schlagt den Angriff zurück. Die Dakini greifen bald auch Euch an, nutzt den Sumpf-Spruch für eine Verteidigungslinie. Holt Euch am Steinkopf im Dakini-Dorf den Vulkan-Zauber. Das Dorf erreicht Ihr nur mit Luftschiffen, nehmt reichlich Flugobjekte mit, da Ihr mit erheblichem Feindesfeuer rechnen müßt. Mit dem Vulkan-Zauber und Wirbelsturmsprüchen macht Ihr das Dorf der Dakini dem Erdboden gleich.

Level 20 – Archipel: Baut auf Eurer kleinen Insel so viele Hütten wie möglich und kümmert Euch erstmal nicht um die Steinköpfe – Eure Verluste wären zu groß. Erschließt die Inseln in Eurer Umgebung mit dem Brücken-Zauber und erweitert so Euren Bauplatz. Errichtet einige Wachtürme, da Ihr gleich angegriffen werdet. Nutzt auch den Sumpf-Zauber, um Euch die Dakini vom Leib zu halten. Deren Schamanin spricht bald einen Todesengel-Spruch aus, mit Feuerkriegern in Wachtürmen verhindert Ihr das Schlimmste. Habt Ihr Euren Vulkan-Zauber aufgeladen, fahrt Ihr zum Dakini-Dorf und sprecht ihn dort aus. Nehmt genug Truppen mit, die Euren Angriff vervollständigen.

Level 21 – Zerbrochene Erde: Betet am Totempfahl und lauscht den Worten des Sprechers. Verschließt die dampfenden Löcher in der Nähe Eures Dorfes mit dem "Land ebnen"-Spruch und errichtet eine Reihe von Wachtürmen. Gleich werdet Ihr aus der Luft angegriffen, mit den gekaperten Luftschiffen begebt Ihr Euch zur Gruft des Wissens. Mit dem Vulkan-Zauber und ein paar Erdbeben vernichtet Ihr die Dakini.

Level 22 – Solo: Eure Schamanin ist hier ganz alleine. Geht zur Gruft des Wissens, hier werden sämtliche Sprüche voll aufgeladen. Mit Erdbeben, Blitzen und Feuerbällen zerstört Ihr das Dakini-Dorf. Fahrt nun mit dem Boot zur zweiten Gruft und frischt dort Energie und Mana auf. Mit dem "Land anheben"-Zauber erreicht Ihr den Gipfel der Felsen, wo Ihr den Todesengel-Spruch aussprecht. Die übriggebliebenen Gebäude vernichtet Ihr mit Erdbeben und Wirbelstürmen, dann fliegt Ihr zur dritten Gruft des Wissens. Kümmert Euch hier zuerst um die Wachtürme der Matak und laßt dann den Vulkan sprechen.



Level 25: Heftige Attacken von allen Seiten stellen Euch auf die letzte Probe.



Level 23: Noch ist's ruhig in Eurem Dorf, doch schon bald müßt Ihr Euch heftiger Angriff der Dakini erwehren.

Level 23 – Inferno: Macht den Dakini mit einer guten Verteidigung das Leben schwer und achtet auf feindliche Spione. Hat sich die Lage beruhigt, baut Ihr eine Luftwaffe und zerstört das Dakini-Dorf aus der Luft: Schaltet deren Wachtürme aus und sprecht in der Mitte des Dorfes den Vulkan-Zauber aus. Genauso macht Ihr es mit den anderen beiden Dörfern. Sind Eure Zaubervorräte erschöpft, frischt Ihr sie in Eurem Dorf wieder auf und startet eine weitere Attacke.

Level 24 – Das Ende der Reise: Bekehrt schnell alle Wilden im Umkreis und ladet den Sumpf-Spruch auf. Nun müßt Ihr Euch gegen eine Reihe von Angriffen wehren, Eure Schamanin kommt nicht zur Ruhe. Vernachlässigt aber nicht den Aufbau Eures Dorfes, bildet zuerst für die Verteidigung wichtige Priester und Feuerkrieger aus. Seid wachsam: Die Schamanin der Matak will Euch mit einem Todesengel belästigen. Sobald sie in Eurer Nähe auftaucht, solltet Ihr sie unbedingt sofort töten. Mißlingt dies, müssen Eure Feuerkrieger zur Tat schreiten. Habt Ihr diese brenzlige Situation heil überstanden, baut Ihr Eure Luftwaffe aus und greift die Matak an. Für die restlichen Feinde müssen auch Eure Bodentruppen gut gerüstet sein, sonst ist "Das Ende der Reise" auch Euer Ende...

Level 25 – The Beginning: Alle Stämme greifen fast gleichzeitig an. Baut sofort eine Verteidigung aus Wachtürmen, Priestern und Feuerkriegern auf. Achtet darauf, nicht zuviele Zaubersprüche zu verschwenden. Seid Ihr nach der Dauer-Attacke noch am Leben, habt Ihr das Schwerste überstanden. Die Angriffe werden schwächer, Eure Krieger können sich ohne die Hilfe der Schamanin schützen. Mit dieser sprecht Ihr nun in der Dorfmitte einen Vulkan-Zauber aus und schickt einen Todesengel hinterher. Ist der Engel verschwunden, tötet Ihr die gegnerische Schamanin und greift mit Euren Kämpfern an. So macht Ihr es in jedem Dorf – und seid endlich unsterblich.

Baut Eure Hütten in Reihen. Mit dieser Taktik könnt Ihr mehr Häuser auf weniger Platz unterbringen. Wollt Ihr für Massenschlachten in späteren Levels gerüstet sein, müßt Ihr zwanzig bis dreißig Hütten bauen. Je weniger Platz Ihr also braucht, desto besser.

BLAZE & BLADE

KOMPLETTLÖSUNG, LETZTER TEIL

PS Endspurt: Um an die fehlenden Steine zu gelangen, müßt Ihr erneut Bergwerk, Turm und Schloß besuchen. *au*

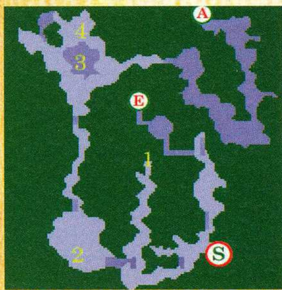
Das Bergwerk

6. Untergeschoß

Mit den schwebenden Plattformen klappert Ihr die drei Kisten ab. Springt dann auf die tiefe Ebene zum Ausgang.

7. Untergeschoß

Klettert auf die Eisebene und schubst die beiden Eisblöcke nach unten in die Gräben, die Ihr so sicher überquert. Bei 1 und 2 plündert Ihr die Schatzkisten. Der Teleporter (3) bringt Euch zu Punkt 4, von dort kommt Ihr zum Ausgang.



8. Untergeschoß

Holt Euch die Schatzkisten (1, 3 und 4). Die Schaukeln (2) bringen Euch sicher über die Abgründe. Bei Punkt 5 lauft Ihr in einen Hinterhalt – erst wenn alle Monster erlegt sind, hebt sich das Fallgitter.



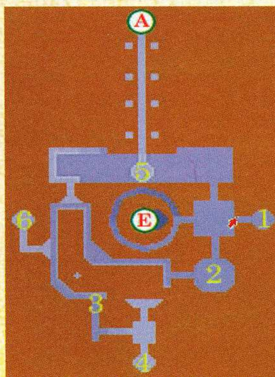
9. Untergeschoß

Sprungfedern schießen Euch auf eine höhere Plattform. Ihr findet eine Kiste samt Teleporter, der Euch in die unterirdische Ruine bringt. Dort findet Ihr eine Truhe und den Endgegner.



Der alte Turm - 3. Stock

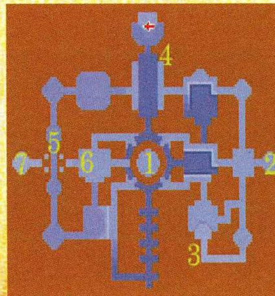
Ihr findet ein Heilungsfeld (1), bevor Ihr bei Markierung 2 alle Gegner beseitigt,

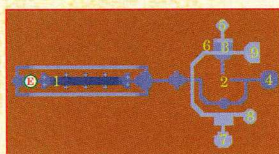


um an den großen Schlüssel zu kommen. Dieser macht den Weg frei (3), damit Ihr von Punkt 4 nach 5 in Richtung Ausgang teleportieren könnt. Springt über die Plattformen zur Truhe (6).

Der alte Turm - 4. Stock

Um bei Punkt 1 den Teleporter zu aktivieren, müssen vier Torkristalle aus dem Kristallager eingesammelt werden. Bei Markierung 2 entdeckt Ihr den Teleporter in das fünfte Stockwerk. Die Türe (3) muß von einem Elfen geöffnet werden. Dreht am Rad (4), um die Zugbrücken nach unten zu lassen. Kämpft Euch durch den Schneesturm (5) zu Raum 6, wo ein weiteres Rad eine Zugbrücke senkt. Das Siegel am Tor (7) kann ebenfalls nur von einem Elfen gebrochen werden.





Der alte Turm - 5. Stock

Bei Punkt 1 kämpft Ihr gegen den Dunkelelfen. Mit dem Aufzug (2) geht's nach oben. Aktiviert den Transporter (4), indem Ihr von Markierung 3 nach unten teleportiert. Von Punkt 5 gelangt Ihr in den ersten Stock des Turms. Der Elf bricht das Siegel (6), dahinter warten eine Truhe (7) und ein Heilungsfeld (8). In Raum 9 werdet Ihr mit drei Schatzkisten belohnt.

Der alte Turm - 6. Stock

Zerstört die roten Kristalle und kämpft Euch den Weg nach Süden frei. Von hier gelangt Ihr in das Kristallager, in dem Ihr die vier Torkristalle findet. Im vierten Stock setzt Ihr die Torkristalle in die Vorrichtungen, der Teleporter bringt Euch zum Endkampf mit der Dunkelmagierin. Geht nun zum Bootshaus und rudert zur Insel. In der Inselmitte untersucht Ihr die Statue, dann richtet Ihr die äußeren Statuen so aus, daß sie zur Mitte blicken.

Der steinige Pfad

Am Rand findet Ihr ein Heilungsfeld. Die Brücke kann nur einmal benutzt werden, dann bricht sie zusammen.

Das versandete Tal

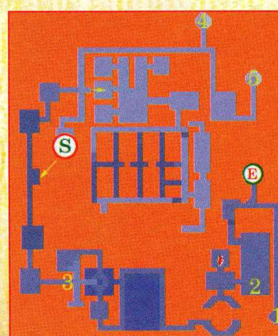
Im versandeten Tal wartet ein Speicherpunkt. Geht auf die Pyramide und berührt die Säulen in der Reihenfolge NW, SW, SO und NO. Der neue Teleporter bringt Euch zum Endgegner.

Das Schloß des Unsterblichen

Im Nordwesten des Erdgeschosses findet Ihr einen neuen Teleporter, der Euch auf das Dach bringt. Sobald Ihr die beiden Gegner erledigt habt, läßt sich die verschlossene Türe öffnen. Der Raum dahinter führt Euch in den Westflügel.

Westflügel Erdgeschoß

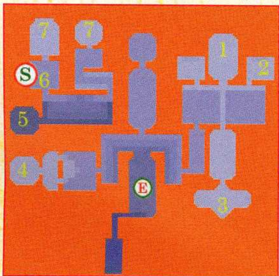
Bei Punkt 1 bringt Euch ein Teleporter



zurück in den Ostflügel. Dort findet Ihr einen Ausgang aus dem Schloß (2). Die Türe 3 öffnet ein Elf, dahinter liegen Treppen (4 und 5) in die erste Etage.

Westflügel erster Stock

Von Punkt 1 bzw. 2 geht Ihr zu Markierung 3. Auf dem Pult liegt der Schlüssel des weißen Drachen. Nehmt den Eisenstab (4) mit, der als Schalterhebel (5) benutzt wird. Bei Punkt 6 kommt Ihr mit dem Schlüssel des weißen Drachen weiter, dahinter springt Ihr ins Wasser und taucht nach dem Schlüssel des schwarzen Drachen (7), der den Weg freimacht (8). In der Truhe (9) liegt der Schlüssel des blauen Drachen für die Türe (10). Hier findet Ihr ein Heilungsfeld (11), das Euch fit macht für den Kampf (12). Mit dem Schlüssel des roten Drachen öffnet Ihr dann den Weg (13) zum Teleporter (14).

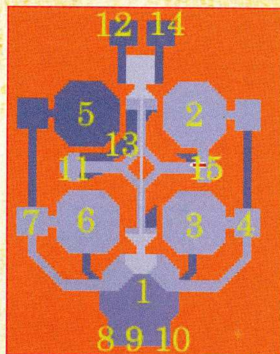


Westflügel zweiter Stock

Legt bei den Punkten 1, 3 und 6 den Hebel nach Westen um. Plündert die Truhe (2) und teleportiert von Markierung 4 nach 5. Über Punkt 7 gelangt Ihr in den Innenhof. Habt Ihr einen Dieb und einen Elf in Eurer Gruppe, kommt Ihr in einen Raum mit Heilungsfeld. Haltet Euch nördlich, um in den Hauptflügel zu gelangen.

Der Hauptflügel

Der Hauptflügel besteht aus drei Etagen, die in einem Level untergebracht sind. Ihr kommt bei Punkt 1 an; haltet Euch nördlich und teleportiert von Markierung 2 nach 3. Bei Punkt 4 legt Ihr den Hebel um. Verfahrt ebenso bei den Punkten 5, 6 und 7. Der Teleporter (8) führt nach Markierung 6, 9 bringt Euch in den Zwischenflügel und 10 zurück nach 3. Von Punkt 11 aus gelangt Ihr nach 12, dort erreicht



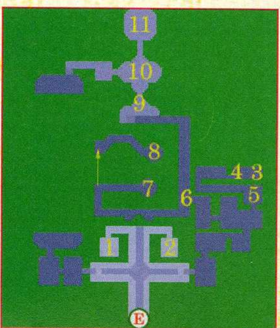
Ihr eine Truhe mit dem Fledermausschlüssel und einen Speicherpunkt. Von Stelle 14 kommt Ihr zurück in das Zwischenstockwerk. Die Türe (15) wird mit dem Fledermausschlüssel geöffnet, der Teleporter dahinter bringt Euch in den Audienzsaal. Mit allen Diamanten in der Steintafel geht es zum großen Finale. Im dritten Untergeschoß des Bergwerks öffnet sich jetzt die letzte magische Barriere. Folgt dem Weg in die versiegelte Höhle.

Die versiegelte Höhle

Geht im Stollen nach Osten, bis Ihr beim Schalter ankommt. Dieser baut eine Brücke über den Abgrund auf. Der nördliche Schalter löst die Verankerung der Lore. Springt in das Gefährt und saust nach unten. Über den Schienen sind drei Holzgerüste mit einem Stahlbügel. Springt nach oben, um die Weichen zu stellen.

Zweites Untergeschoß

Schiebt bei den Punkten 1 und 2 die Kristalle aus dem Energiestrom. Ein Heilungsfeld macht Euch bei Markierung 3 wieder fit. Schiebt die rote Kugel (4) auf die Vorrichtung (5), worauf sich die Türe (6) öffnet. Plündert die Truhe (7), in der Kiste bei Punkt 8 findet Ihr den antiken Schlüssel, der das Tor (9) aufsperrt. Schiebt die Kugel von der Vorrichtung, um zum Teleporter zu gelangen.

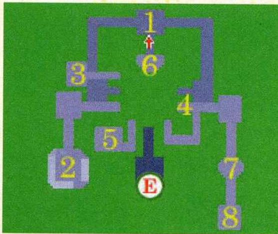


Versiegelte Höhle, 3. Ebene

Schiebt die Kristalle auf der großen Plattform aus dem Energiestrom, um die Türen zu öffnen. Im Westen und Osten müssen die Kristalle komplett aus dem Energiestrom – es darf kein Blitz mehr sichtbar sein! Springt nach Süden, dort steht ein Teleporter in die vierte Etage.

Versiegelte Höhle, 4. Ebene

Der Kristall (1) öffnet die südliche Türe. Bei Punkt 2 schubst Ihr den Kristall zwischen die beiden roten Kugeln, daraufhin öffnet sich die Truhe mit dem Zauberschlüssel. In Raum 3 ist eine Truhe versteckt. Springt über die Treppen zu Punkt 4 und schließt die Türe mit dem Zauberschlüssel auf. In Raum 5 wartet ein Heilungsfeld. Springt auf den Schalter (6) und schiebt bei Punkt 7 die Kugel in den Ring. Über 8 gelangt Ihr in die Eisgrotte.



Die Eisgrotte

Der rechte Teleporter bringt Euch zurück zum Eingang. Der linke führt zum verbrannten Ort.

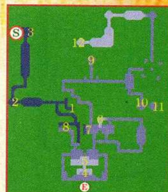


Der verbrannte Ort

Springt über die Inseln zu Punkt 1 und betätigt den Schalter. Laßt bei Markierung 2 die Zugbrücke herunter und holt Euch das Feuerjuwel (3). Es kommt zum Kampf (4)! Kühlt die Lava ab (5) und teleportiert über Punkt 6 in die Windfestung.

Die Windfestung

Haltet Euch links und plündert die Truhe (1). Schnappt Euch die Donnermedaille (2), die die Strombarriere (4) aufhebt. Bei Markierung 3 findet Ihr einen Speicher- und Heilungspunkt. Der Schalter (5) dreht den Ventilator um und macht den Weg zum Knopf 6 frei. Dieser dreht den nächsten Ventilator um. Springt in den Bach (7) und watet zur Truhe bei Punkt 8. Schnappt Euch das Wappen der bösen Geister! Bei Markierung 9 holt Ihr das Dämonenamulett, das Ihr bei 10 anwendet. Legt den Schalter (11) um und teleportiert in das Erdgeschoß der Halle der Dämonen – zum letzten Showdown.



Die Windfestung ist der letzte Level vor der abschließenden Halle der Dämonen

In der Halle der Dämonen erwarten Euch starke Endgegner. Geht nach jedem Kampf zurück durch die Türe und speichert. Hier macht es sich bezahlt, wenn Ihr mehr als vier Kämpfer trainiert habt – denn mit purer Muskelkraft schafft Ihr es nicht bis zum allerletzten Endgegner.

NEXT TIME 5/99



Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Zu einer Zeit, in der DVD noch Lichtjahre entfernt schien, berichtet MAN!AC über die Video-CD: Leider ist das von CD-I und 3DO unterstützte Filmformat ein kapitaler Flop und trägt zum schnellen Verschwinden der beiden Multimedia-Plattformen bei. Im großen Spiele-Entwicklungs-Feature befragen wir Chris Hülsbeck, Tommy Tallarico & Co. zu Spielesounds, wagen einen Blick in die vieleckige Polygon-Zukunft und erläutern, wie Produzenten und Programmierer arbeiten. Im Testlabor berauscht sich Ingo an "Sonic 3" fürs Mega Drive, während Martin sich mit "Castlevania – The New Generation" gruselt. Andreas testet derweil, wie man im Neo-Geo-"Art of Fighting 2" die weiblichen Kämpfer per Spezialschlag entblättert...

Bernd Reinartz (PR Assistant bei Electronic Arts, Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

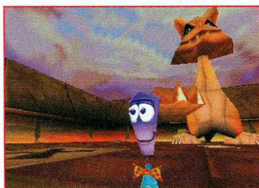
1. TOCA 2 (Codemasters, 1998)
"Ein herrliches Rennspiel und gleichzeitig eine gute Simulation. Trotz des bevorstehenden Weltuntergangs: Es macht einfach Spaß, mit einem Audi über die Rennstrecke zu fegen und um jede einzelne Position zu kämpfen"

2. FIFA '99 (Electronic Arts, 1998)
"Als großer Schalke 04-Fan will ich nochmal erleben, daß mein Lieblingsverein wenigstens virtuell den deutschen Meistertitel holt. Ich hab's schon mal gepackt – und ich bin mir sicher, daß ich das auch ein zweites Mal schaffen werde!"

3. Super Mario Kart (Nintendo, 1992)
"Hier zeigt sich, wer der wahre Kartmeister ist. Ein Superspiel für das große Finale – aber garantiert nix für Warmduscher, denn sogar kurz vor der Ziellinie kann man noch verlieren. Genau wie im richtigen Leben... "

erscheint am 7. April

Schumacher rollt den Ferrari aus der Box: Pünktlich zur Startphase der Formel-1-Saison '99 drehen wir mit den Playstation- und Nintendo 64-Versionen von **Racing Simulation 2** Testrunden. Hat "Formel 1 '98" ausgedient? Wer's lieber illegal mag, rast den Cops in **Need for Speed: High Stakes** davon – ein Test wird klären, ob der hervorragende Vorgänger übertroffen wird. Mit Gex kündigt sich ein weiterer hochkarätiger Gast in Mering an: Wir untersuchen den stets grinsenden **Deep Cover Gecko** und befragen ihn zu seiner attraktiven Gespielin.



Auf dem Nintendo 64 zeigt Ubisoft mit dem faszinierenden **Tonic Trouble** (links), daß Flüssigkeiten gar nicht mal so ungefährlich sind. Unheimlich geht's bei **Silent Hill** zu, und deshalb werden wir ein wenig Licht in das düstere US-Städtchen bringen.

Außerdem helfen wir Euch mit einem umfangreichen **Tipsteil** aus der Bredouille, heften uns an die Fersen neuer **Nintendo-Hits** und testen mit **Power Stone** Capcoms Dreamcast-Premiere in Japan – bis bald!



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Sega Rally 2 Sega	Rennspiel Herbst
2	Smash Brothers Nintendo	Beat'em-Up 4. Quartal
3	Super Hero Battle Banpresto	n.b. nicht geplant
4	Dual Monsters Konami	n.b. nicht geplant
5	DraQuest Monsters Enix	Rollenspiel nicht geplant
6	Bass Landing Ascii	Sport (Fischen) nicht geplant
7	Digimon World Bandai	n.b. nicht geplant
8	Sound Novel Evo. 3 Chunsoft	n.b. nicht geplant
9	Pokemon Card Nintendo	Card-Rollenspiel nicht geplant
10	Simple...: Mah Jong Culture	Brettspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

"Size does matter" – Emmerichs Godzilla-Motto hinterläßt auch bei Werbedesignern für Japano-Angelspiele Eindruck. So beißen bei den beiden Playstation-Fischzügen unten stattliche Schuppentiere: Hoffentlich hält das die mickrige 32-Bit-Angel (rechts unten) aus...



